INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3 / 30000 zł 6/95

Świat Gier Komputerowych

MAABUS

BIOFORGE

GRY 3D NA AMIGĘ

WHALE'S VOYAGE 2

UFO: ENEMY UNKOWN 2





CZEŚĆ!

Przez ostatnich kilka miesięcy amigowcy przeżywali swoje małe piekło. Wiele pism i programistów odwróciło się od nich, wróżąc rynkowi Amigi rychłą śmierć. Co niektórzy już pogrzebali "przyjaciółkę". Na szczęście wszystko to były przedwczesne sądy. Amiga, na pohybel czarnowidzom, ma się dobrze, a wkrótce będzie się miała jeszcze lepiej, bowiem właśnie firmę Commodore wykupił niemiecki Escom. Jeśli chcecie poznać trochę więcej szczegółów, zajrzyjcie na stronę 2.

W bieżącym numerze ŚGK czeka Was sporo atrakcji. Pisaliście ostatnio, że zamieniamy się w pismo pecetowe. No wiecie co?! Zawsze staraliśmy się być obiektywni, nie preferując żadnego z komputerów. Po prostu ostatnio na Amigę powstawało mniej tytułów i praktycznie nie było co opisywać. Teraz, po wyjaśnieniu sytuacji Commodore'a, zapewne wszystko wróci do normy i będzie w czym wybierać (choć raczej nie nastąpi to z dnia na dzień). Tymczasem już w tym numerze ŚGK zamieszczamy przegląd najnowszych gier doomopodobnych na Amigę. Mamy nadzieję, że chwilowo zaspokoi to Wasze amigowe apetyty.

Prócz tego publikujemy kolejny odcinek dla miłośników gier wojennych zrzeszonych pod wspólnym sztandarem KANTYNY. Na dodatek, zachęceni Waszym odzewem, otwieramy nowy klub, który roboczo będzie nosił nazwę TAWERNA. Rubryka ta skierowana jest oczywiście do miłośników komputerowych RPG.

Dla ciekawskich mamy coś specjalnego - relację z wiosennych targów ECTS '95. Z zapowiadanych tam tytułów wynika, że najbliższy rok przedstawia się naprawdę rewelacyjnie - niestety, głównie pecetowo.

Na okrasę dodaliśmy oczywiście sporo opisów i recenzji gier nowych i nowszych, z których największym hitem jest chyba oczekiwane przez wszystkich UFO 2.

Na koniec przypominamy, że trwa konkurs METROPOLIS, który rozstrzygniemy w przyszłym miesiący. Poza tym od następnego numeru nasza lista HITÓW będzie sponsorowana przez OPTIMUS, a to oznacza, że co miesiąc odbywać się będzie losowanie nagród wśród tych, którzy przyślą do nas swoje typy. Naprawdę, warto spróbować! Tym bardziej, że po miesiącu ma się kolejną szansę!

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 3. Numer 6

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Karol Jagodziński
Grażyna Zubik

REDAKCJA:
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Tomasz Dominiak
Szymon Grabowski
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

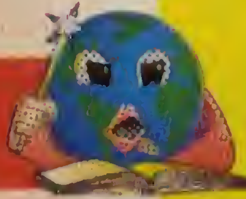
OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło



TRYBUNA



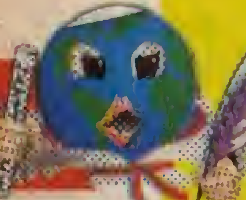
NOWOŚCI



TRIKI



HITY



OPISY



DODATKI

Gry 3D na Amigę

Rodzina doomopodobnych ostatnio intensywnie atakuje rynek Amigi. Wszystko wskazuje na to, że przez najbliższy czas prym wśród nich będą wiodły opisywane tu cztery gry.





UFO 2

Pewnie myślałeś, że wystarczy polecieć na Marsa i zniszczyć centrum Obcych, a już na Ziemi zapanuje ład i spokój. Marzenia naiwnego! Teraz dopiero się zaczyna!

Whale's Voyage 2

Jeśli nie miałeś okazji grać w pierwszą część tej gry, która zresztą przeszła bez większego echa, koniecznie zainteresuj się częścią drugą. W końcu tak mało mamy kosmicznych RPG.





Maabus

Ostatnio wydawane gry coraz częście zamieszczone są na dwóch i więcej kompaktach. Super grafika, jaką oferują, powoli staje się standardem. Oby jeszcze posiadały równie dobrą fabułę.

BioForge

'Gra posiada znakomitą grafikę, przypominającą nieco Cyberwar, lecz tym razem Ty sam sterujesz postacią, a nie oglądasz utworzone wcześniej animacje!' Czy trzeba dodawać coś jeszcze?





* listy * listy * listy * LISTY *

Cześć!

Zaczynamy bez zbędnych wstępów od informacji, na którą wszyscy amigowcy czekali od ponad pół roku.

Mam do Was jedno, ale istotne pytanie. Jaka jest sytuacja firmy Commodore? Czy została przez kogoś wykupiona, a jeżeli tak, to przez kogo i czy ten ktoś ma zamiar dalej produkować Amigi oraz konstruować nowe modele z napędem CD-ROM i z większą szybkością.

Marek Kurek
woj. krośnieńskie

UWAGA! STAŁO SIĘ! FIRMA COMMODORE ZOSTAŁA WYKUPIONA PRZEZ NIEMIECKI ESCOM AG!

Tego nikt się nie spodziewał. Po różnych pismach puszczano "fałszywki", że Commodore wykupiło Sony, potem że oddział brytyjski Commodore'a, a nawet że (poważnie) ktoś z Polski. Wszystko to były tylko plotki. Sytuacja ostatecznie wyjaśniła się dopiero w maju.

Plany niemieckiego Escomu są imponujące. Firma ta zamierza produkować A600, A1200 i A4000 z procesorami Motoroli oraz Commodore PC z płytą główną Intela. Trwają także prace nad PC-kartami do Amigi, które będą emulować pracę peceta. W planach są także Amigi z procesorem PowerPC. Poza tym w najbliższej przyszłości mają się ukazać A1200 rozszerzone o procesor 68030, dodatkowe 2 MB RAM (prócz standardowych 2 MB) i napęd CD-ROM - wszystko ponoć w cenie zwykłej A1200 sprzed krachu. Według zapewnień Escomu, pierwsze nowe Amigi pojawią się już na jesieni br. Krótko mówiąc, AMIGA NOT DEATH!

W poprzednim numerze ŚGK (5/95), w rubryce SOS, napisaliście, że gra "FIFA International Soccer" jest na każdą Amigę i zajmuje trzy dyskietki. Mam więc pytanie. Czy jest w Polsce dystrybutor, który zajmuje się rozprowadzaniem tej gry? Jeżeli tak, to proszę o podanie jego adresu. Załączam znaczek i kopertę.

Artur Szczepański
Brodnica

Te znaczki i koperty kiedyś doprowadzą mnie do szału! Tyle razy już powtarzałem, że na Wasze listy odpowiadam JEDYNIE na łamach ŚGK. Prywatna korespondencja jest niemożliwa!!!

Gra "FIFA..." rzeczywiście istnieje w wersji amigowskiej, ale nie jest ona rozprowadzana w naszym kraju. W wersji na PC sprzedawał ją dotychczas IPS Computer Group, można więc liczyć, że "zaopiekuje się" również amigowymi miłośnikami tej gry. Pytania proponuję kierować do. IPS.

Ja i moi koledzy napisaliśmy grę komputerową i w związku z tym chcielibyśmy dowiedzieć się, jakie firmy zajmują się dystrybucją programów tworzonych w Polsce. W jaki sposób możemy nawiązać z nimi kontakt? Jaką powinniśmy zawrzeć umowę, aby osiągnąć najkorzystniejsze warunki. Bardzo prosimy o odpowiedź.

A. Górski
Zielona Góra

No nie, to już lekka przesada. Rozumiem, że szukanie kontaktu i idzie Wam to jak po grudzie, ale prośba o poradę w rodzaju "jak nawiązać kontakt", "jaką zawrzeć umowę", "jakie warunki są najkorzystniejsze" - to już chyba bezczelność. Czy my jesteśmy firmą doradczą, czy czasopismem komputerowym?! A może od razu powiem Wam, jak się nie narobić i dobrze zarobić?!

Nie piszcie do nas takich listów, bo nie będziemy na nie odpowiadać. Jeśli macie kłopoty ze znalezieniem wydawcy dla swojej gry, przyślijcie jej wersję demonstracyjną, a tydzień później ZATELEFONUJCIE do redakcji. Porozmawiamy, poradzimy. Jednocześnie wiedzcie, że nie oznacza to promocji Waszej gry u ewentualnego wydawcy, a jedynie PRYWATNĄ jej ocenę i, jeśli produkt na to zasługuje, podanie adresu kontaktowego.

Pożyczyłem od kolegi grę "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" i grę "Curse of Enchantia". W tej pierwszej, kiedy komputer prosi o siódmy dysk, wkładam go i po chwili wgrywania gra się zawiesza. Sprawdzałem tę grę u kolegi i działa normalnie. Ten sam problem mam z drugą grą. Obydwaj mamy Amigi 500 z 1 MB RAM. Czy to wina mojego komputera?

Ile dysków zajmuje "Dawn Patrol" w wersji na Amigę?

Michał Banaszak
Września

Trudno na odległość stwierdzić, co jest nie tak. W obecnej sytuacji przychodzi mi do głowy tylko jeden powód - a mianowicie, że posiadasz model A500 starszy od modelu kolegi. Różnią się one systemem operacyjnym (prawdopodobnie masz Kickstart 1.2, a kolega Kickstart 1.3). Wyjściem z tej sytuacji jest udanie się do serwisu i wymiana systemu na nowszy (najlepiej zresztą od razu na Kickstart 2.0). Odradzam bawienie się w "zrób to sam". Jeśli to nie zadziała, to doprawdy nic tutaj nie poradzę. Nawiasem mówiąc, z tego rodzaju problemami powinniście udać się do serwisu, a nie pisać rozpaczliwe listy - chyba że do Gwiazdora.

Druga sprawa dotyczy gry "Dawn Patrol". Odpowiedź będzie krótka i treściwa - w sumie mieści się ona na trzech dyskach. Koniec.

1. Czy po kupieniu CD32 i po podłączeniu z A600 będą chodziły gry wykorzystujące układy AGA (wersje dyskietkowe)?

2. Czy pamięć komputera połączy się z pamięcią konsoli?

3. Mam piracką wersję gry "Sensible World of Soccer" (dlatego, że nie ma w Polsce oryginalnej wersji). Po strzeleniu bramki nazwisko strzelca nie jest zapisane w liście najlepszych strzelców. To samo dotyczy żółtych i czerwonych kartek. Czy jest to spowodowane złym złamaniem gry, czy może winę ponosi komputer?

Adam Wojciechowski
Mysłowice

ODP 1. Niestety, nie. Będziesz mógł używać CD32 jedynie jako zewnętrznej stacji CD-ROM i za jej pośrednictwem ściągać wyłącznie dane (obrazki, muzyka).

ODP 2. Ta sztuczka również Ci się nie uda.

ODP 3. Nie mam zielonego pojęcia, dlaczego w Twojej wersji tak się dzieje - w oryginalnej wszystko jest OK. Widać pirat faktycznie coś wyciął.

Koledzy, ŚGK jest najdroższą gazetą o tej tematyce! Zróbcie coś z tym!

Krzysztof Werner
Wałbrzych

No cóż, pół roku temu, kiedy zwiększaliśmy objętość pisma, zastanawialiśmy się nad konsekwencją tego ruchu, to znaczy nieuchronnym podniesieniem naszej ceny. Wcześniej pisaliście do nas, a listów takich było niemało, aby krok ten uczynić bez wahania i to było decydującym argumentem. Dzisiaj mogę tylko powiedzieć jedno - owszem, jesteśmy najdroższą gazetą o tej tematyce, ale też jedyną w pełni kolorową! Inne pisma są uboższe objętościowo albo zawierają czarno-białą szesnastostronicową wkładkę! Myśmy woleli iść na całość, zgodnie zresztą z Waszymi sugestiami. Staramy się również możliwie ciekawie zapełnić wszystkie te strony, ograniczając reklamę do minimum (jeśli reklamy przekroczą określony limit, automatycznie powiększymy też objętość pisma - nie stracicie więc na tym). Poza tym szykujemy dla Was kilka niespodzianek, które mam nadzieję zrekompensują cenę pisma. I to już wkrótce.

Jestem czytelnikiem ŚGK i gorącym zwolennikiem gier strategicznych (SimCity), zręcznościowych typu "zabili go i uciekł" (AB: Tower Assault) oraz RPG-zręcznościowo-doomowych (Za żelazną bramą). Acha, zapomniałem o Mortal Kombat 2. Mój komputer "jest w dro dze": mam go dostać jeszcze przed wakacjami. To będzie A600. Wiem, wiem, to szajs, ale jak ma się coś dostać za darmo od "dobrego wujka", to się nic nie mówi, tylko bierze. Na razie gram na Nintendo i Amigach u kolegów.

Kamil Nowak
Gorzów Wlkp.

Ejże, nie rozpaczaj tak nad swoim prezentem. Amiga 600 to całkiem zgrabny komputerek. Można na nim pograć, porobić animacje, stworzyć kilka muzyczek. System 2.0 zapewni działanie wszystkich amigowskich gier (poza tymi na kości AGA), a automatycznie wbudowany modulator umożliwi granie bezpośrednio na ekranie telewizora (przez wejście antenowe i bodajże na kanale 12). Wszystko tanio i na poziomie. Poza tym gier na A600 jest całe mnóstwo i prędzej skończą się pieniądze, niż tytuły do kupienia. Z Twoich ulubionych gatunków polecałbym Ci "A-Train", "RailRoad Tycoon", "Utopię", "K-240", "Global Effect" oraz nieśmiertelną "Civilization" (strategiczno-ekonomiczne), całą serię "Alien Breeda" i "Chaos Engine" (zręcznościowe), a także "Cytadelę" (doomopodobne). Prócz tego sięgnij po "Eye of the Beholder" (koniecznie część pierwszą), "Another World", "Flashback", "The Settlers", "Realms", "Syndicate". To na początek. Następne tytuły wyszukuj w naszym piśmie. Acha, witam w świecie gier komputerowych, maniakalnych stanów depresyjnych i nieprzespanych nocy.

Zwracam się do Was z prośbą o pomoc. To jedyna nadzieja, jaka mi pozostała. Syn posiada Amigę 500, a ja okazyjnie kupiłem mu jako prezent drukarkę, bo tak na nią chorował - Commodore MPS-1230. W domu okazało się, że brakuje w niej taśmy. Szukałem po sklepach, gdzie się dało, ale bez rezultatu. Z tego powodu prosiłbym o ile to możliwe o pomoc. Dowiedziałem się tylko tyle, że musi to być taśma z kasetą. Sprzedawca w sklepie powiedział mi, żebym zdobył kasetę do tej drukarki, to taśmę dopasuje. Dopomóżcie mi w znalezieniu miejsca, gdzie mógłbym ją kupić.

Zbigniew Szczerbak
Świebodzin

To bardzo smutny list. Oto kolejny człowiek padł ofiarą oszustwa. I to najpodlejszego, bo bazującego na zaufaniu. Daleki jestem od mściwości, ale ludzi tego pokroju, co ów "sprzedawca", karałbym jak najsurowiej. Być może takie sytuacje zdarzałyby się rzadziej. Przy okazji warto wszystkim przypomnieć, że przy zakupie komputera bądź jakichkolwiek akcesoriów do niego należy szczególnie uważać, gdyż w rachubę wchodzą duże pieniądze. Najlepiej zabrać ze sobą znawcę tematu albo kupować wyłącznie w sklepie, gdzie istnieje możliwość zasięgnięcia fachowej opinii i, co ważniejsze, wymiany sprzętu. Być może koszty będą

* listy * listy *

wówczas większe, ale jak widać z powyższego przykładu, drobny zysk nie zawsze popłaca.

Ale dość tego moralizatorstwa. W kwestii taśmy, niestety, nie mogę pomóc osobiście - po prostu nie wiem, gdzie można ją (albo samą kasetkę) kupić. Mam za to lepszy pomysł. Może ktoś z Czytelników ulituje się na Zbyszkiem i prześle mu (oczywiście, odpłatnie) wspomnianą taśmę lub wskaże miejsce jej ewentualnego zakupu. Wierzę, że znajdzie się choć jedna współczująca dusza, dlatego podaję adres Zbyszka Szczerbaka: Oś. Łużyckie 15c/3, 66-200 Świebodzin. Hej, jest tam ktoś? RATUNKUUUU!

Droga redakcjo!

List mój jest jednocześnie prośbą i zaproszeniem. Prośba dotyczy wydrukowania w Waszym czasopiśmie kompletnego lub streszczonego zaproszenia na zlot komputerowy (...). Będzie on pierwszym porządnym zlotem dla posiadaczy wszelakiego sprzętu firmy Atari. Dotychczas zloty dla atarowców obejmowały posiadaczy XE/XL lub ST/STe/TT/MST/MSTe/F030, lecz nigdy razem. Na zlot zostaną zaproszone media telewizyjne i radiowe, cieszyłbym się, gdyby do tego dołączyły się także media prasowe, między innymi i Wy (...).

Szef QuaST Clubu
Artur Borkowski
Orneta (woj. elbląskie)

Z radością przyjmujemy zaproszenie, choć teraz jeszcze nie możemy obiecać, że będziemy na pewno. Po prostu w tym samym czasie prawdopodobnie czeka nas turniej Sensible Soccer. Ale jeśli tylko nadarzy się okazja...

Czas na spełnienie prośby Artura. Oto kilka bliższych informacji:

Międzynarodowy Zlot Użytkowników Atari odbędzie się w dniach 4-6 sierpnia 1995 roku, w Ornecie (woj. elbląskie), w Miejskim Domu Kultury znajdującym się przy ul. 1 Maja. Koszt pojedynczej wejściówki wynosi 10 nowych złotych. Osoby reprezentujące dowolną firmę, które zamierzają sprzedawać swoje produkty, płacą 40 nowych złotych plus dodatkowa opłata za każdą następną osobę (w razie sponsorowania imprezy przewidziano zniżki). W razie potwierdzenia przybycia danej firmy tydzień wcześniej zostanie dla niej zagwarantowane dogodne miejsce na sali. Istnieje też możliwość darmowej rezerwacji miejsc dla grup lub ich przedstawicieli.

W trakcie zlotu przeprowadzone zostaną konkursy na najlepszą:

1. Grafikę XE/XL (format uniwersalny lub własny).
2. Muzykę XE/XL (jak wyżej).
3. Intro XE/XL (max. 15 kB długości).
4. Demo XE/XL (max. 2 dyski).
5. Grafikę ST/STE (format uniwersalny).
6. Muzykę ST/STE (format MOD).
7. Intro ST/STE (max. 150 kB długości).
8. Demo (ST/STE (max. 2 dyski).
9. Grafikę F030/TT (formaty GIF, TIF, JPG itp.).
10. Intro F030 (max. 150 kB długości).

Konkursy w podanych kategoriach zostaną rozegrane w wypadku wystawienia więcej niż 3 prac. W przypadku dużej ilości prac zostanie przeprowadzona selekcja jakościowa.

Przewiduje się również zorganizowanie kilku innych konkursów dla uczestników. Atrakcyjne nagrody.

Bliższe informacje pod numerami telefonów:

a) 0-58 46-34-67 (Gdańsk) - Michał Michałowski/Grey - XE/XL,

b) 0-22 38-76-82 (W-wa) - Sebastian Igielski/Seban - XE/XL,

c) 333/0-506-6260 (Orneta) - Artur Borkowski/Van Eijk - ST/STE/...,

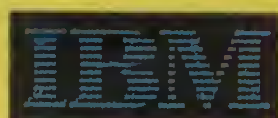
d) 0-75 54-503 (Jelenia Góra) - Piotr Kowalczyk/Jet - ST/STE/....

To wszystko na dzisiaj. Żegnam Was do następnego, wakacyjnego numeru ŚGK.

P.P.



Plotki, ploteczki



ELEKTROWNIE RZĄDZĄ ŚWIATEM

Możesz powiedzieć po tym, jak spędzisz trochę czasu z **Power House**, najnowszym dziełem firmy **Impression**. Wcielasz się tutaj w postać szefa wielkiego koncernu energetycznego, którego (szefa) celem ostatecznym jest budowa, eee... jeszcze większego koncernu, najlepiej obejmującego cały świat. Musisz więc załatwić konkurencję, utrzymać rozsądną równowagę pomiędzy zyskami, a zanieczyszczaniem środowiska naturalnego i w końcu, być może, odkryć alternatywne źródło energii. Gra "chodzi" pod Windows.

MAŁE MASZYNKI 2

Na IBM nie robi się zbyt wielu takich gier, dlatego miło, że ktoś zajął się tą prawie uschniętą gałęzią pecetowej rozrywki. **Micro Machine 2** firmy **Codemaster** to zabawna gra o małych, poruszających się z zawrotną prędkością samochodach, które ścigają się ze sobą po najprzeróżniejszych, krętych i barwnych torach. Dużo zabawy i śmiechu szczególnie w opcji gry dwóch zawodników. Zaproś więc kogoś na rundkę.

UWAGA! DYWAN NA HORYZONCIE!

Firma **Bullfrog** zapowiada, że gdzieś we wrześniu ukaże się sequel do **Magic Carpet**. Druga część przygód latającego dywanu ma być wyposażona w lepszy engine lotu, levele rozgrywające się pod ziemią, levele rozgrywające się w nocy oraz mnóstwo leveli zasiedlonych przez zupełnie nowe stwory. Myślę, że miłośnicy wszelkiego rodzaju "poważnych" symulacji lotu chętnie przesiądą się ze swoich TFX-ów i MIG-ów na nieco mniej poważny latający dywan. Choćby na chwilę.

I jeszcze jedna wiadomość z firmy **Bullfrog**. Do wiosny przyszłego roku zamierza ona ukończyć prace nad **Syndicate 2**. Jak na razie, gra ma przygotowany engine do grafiki, który umożliwi Ci poruszanie się aż w 360 kierunkach świata, a nie tylko w czterech, jak było to dotychczas. Ponadto pewni ludzie myślą o opcji gry zespołowej, tak że będziesz mógł zaprosić do zabawy najbliższą/ego wolną/ego znajomą/ego. Nie wiadomo tylko, czy zagracie wspólnie przeciwko tym sterowanym przez komputer, czy też przeciwko sobie.

NOWY DOOM...

Team 17 usilnie pracuje nad swoją własną wersją **Dooma**. Gra nazywa się **Allegiance** i przenosi Cię do Południowej Ameryki, gdzie musisz wystrzelać sobie drogę przez narkotykowy kartel. Ups. To wszystko.

KARTY NA STÓŁ

MicroProse, brytyjski potentat software'owy, zabrał się za hazard, gdyż jego nowy program, **Magic: The Gathering**, to gra w karty z elementami fantasy (nie uwierzę, dopóki nie zobaczę). Od gry możesz oczekiwać nie mniej niż SVGA i wyjątkowo dużej inteligencji komputera. Niestety, pograć w to cudo będzie można nie wcześniej niż we wrześniu.

DELFINARIUM W PECECIE

A przynajmniej tak możesz nagle stwierdzić po bliższym kontakcie z **Creation**. Program ten, jakkolwiek zapowiadany dopiero na przyszły rok, już został obwołany **Magic Carpetem** pod wodą. No cóż, poczekamy, zobaczymy. **Creation** już teraz wygląda w każdym razie znakomicie, a kontakty z delfinami, których spotkasz w grze całe mnóstwo, na pewno okażą się prawdziwym balsamem na Twą skażoną **Doomem** duszę.

TILT

Wydawało mi się, że widziałem już **Pinballe** wszelkiej maści i gatunku, a tu proszę, niespodzianka. I to jaka. **Tilt** swoją grafiką i formą zwali z nóg każdego, gdyż oprócz tradycyjnego ustawienia kamery, która pokazuje obraz stołu "z góry", możesz również zagrać w bardziej naturalny sposób, obserwując poruszającą się bilę od frontu.

RPG A'LA WESTWOOD

Firma **Westwood** przygotowuje na październik drugą część **Lands of Lore**. Tym razem masz całkowitą swobodę poruszania się, co z pewnością znacznie urozmaici grę, ale z drugiej strony znacznie poprawiono "sztuczną" inteligencję postaci kierowanych przez komputer, co... chyba również urozmaici grę. Hmm. Trzeba będzie przyjrzeć się temu z bliska.

OBCY

Szeroko rozreklamowane jako pierwszy prawdziwie amigowy **Doom**, **Alien Breed 3D** doczekało się również swojej wersji na nasze PC. I dobrze.



BUM, BUM, BUM, IDZIE... LAWINA!

Firma **Capstone**, po wydaniu niezbyt udanych gier **Corridor 7** i **Body Count**, zapowiada **Corridor 7** w wersji na CD-ROM. Gra ma posiadać zupełnie inną grafikę i dźwięk oraz większy arsenał broni i 10 nowych poziomów.

Readysoft przygotowuje **BrainDead 13** - połączenie ko-







Plotki, ploteczki





medii, horroru, przygody i akcji. Głównym celem gry będzie zlikwidowanie szalonego mózgu, który pragnie panować nad światową siecią komputerową.

Apogee Software szykuje kilka niespodzianki w tej dziedzinie. Pierwszą z nich to **Duke Nukem 3D**. Fabuła ma się rozgrywać w niedalekiej przyszłości w Los Angeles. Miasto zamienione zostało w ogromne więzienie, a Twoim zadaniem jest pomóc Duke'owi wydostać się z niego. Podczas gry spotkają Cię takie atrakcje, jak jazda metrem, możliwość latania czy - uwaga! - trzęsienie ziemi. Druga niespodzianka **Apogee** to gra **Blood**, która tematycznie zbliżona będzie do **Heretica**. Używając nietypowych broni oraz czarów, przyjdzie Ci zmierzyć się z całą armią duchów i innych mieszkańców ponurego cmentarza. Trzecia zapowiadana nowość to **Ruins: Return of the Gods**. Tutaj pokonać trzeba będzie mumie i egipskich bogów, gdyż akcja osadzona zostanie w egipskich świątyniach i piramidach. Niespotykana dokładność grafiki umożliwić ma przeczytanie umieszczonych na ścianach hieroglifów! Czwarty i ostatni hit **Apogee** to **Shadow Warrior** przeniesie Cię do Japonii, gdzie jako wojownik ninja walczyć będziesz w obronie sprawiedliwości. Karabin zostanie zastąpiony mieczem, a poza tym będzie można walczyć między innymi przy pomocy tzw. gwiazdek.

Apogee, co należy wyróżnić osobnym akapitem, pracuje nad nowym engine do gier 3D zwanym PolyTex. Ma on przyćmić wszystko to, co dotychczas wymyślono w tej dziedzinie. Premiera pierwszej gry opartej na PolyTex odbędzie się jednak dopiero w roku 1996.

Programiści z **ID Software** pracują skwapliwie nad potomkiem **Dooma**, grą **Quake**. Stan ten potrwa przez najbliższe pół roku, gdyż **Quake** ma się pojawić w sklepach na tegoroczną gwiazdkę. Podobno gra ma posiadać udoskonalony engine **Dooma**, super dokładną grafikę SVGA, rewelacyjny podkład dźwiękowy oraz bardzo rozbudowane opcje gry w sieci (plotki mówią o możliwości gry w 20 osób!).

Uff... Ale się porobiło!



CZY KTOŚ WIE, CO TO JEST KRYKIET?

Team 17 upodobał sobie ostatnio nieolimpijskie dyscypliny sportu. Najpierw był **Pool** czyli bilard, potem **King Pin** - kręgle, a teraz ma się pojawić **Final Over** - krykiet. Już na pierwszy rzut oka widać, iż tworząc **Final Over**, chłopcy z **Team 17** mocno wzorowali się na **Sensible Soccer**. Postacie zawodników są więc przepisowo małe, ale za to zabawy jest co niemiara. Oczywiście, jeśli znasz zasady gry.

DINO KUNG-FU LATEM

Primal Rage, zapowiadana już tutaj super bijatyka w wykonaniu dinozaurów, ma według zapewnień **Probe Entertainment**, ukazać się pod koniec lata. Czekamy.

EPIDEMIA?

Virocop to kolejny program ekologiczny: krzewi walkę z wirusami, a przynajmniej z tymi, które opanowały wirtualny park gier i zabaw zwany GameDisk (czyli musiały to być wirusy komputerowe). Wsiadasz więc do swojego uzbrojonego w ponad 20 różnych rodzajów broni pojazdu i ruszasz do boju. Przed Tobą cztery skażone przez różne wirusy strefy, w których będziesz się musiał skupić przede wszystkim na trzymaniu FIRE.

"BANDYTYZM W DOMU I ZAGRODZIE" - PRZEWODNIK

Tak można potraktować **The Clue**, które stawia Cię w trudnej roli młodocianego przestępcy. Nie masz pracy, masz za to dużo czasu i jesteś bystry - zaplanuj skok. I nie ma się co bać - jeśli złapie Cię policja, wyłączysz komputer.

CO DALEJ Z PITFALLEM?

Firma **Activision** wstrzymała prace nad wersją **Pitfalla** przeznaczonego na CD32. Posiadacze konsol będą więc musieli jeszcze trochę poczekać na ten stary przebój pamiętający chyba jeszcze czasy "małego" Atari.

COŚ SIĘ RUSZYŁO

Coś się ruszyło, gdyż wiele tytułów dostępnych jak na razie tylko na PC, doczekało



się wersji na Amigę. Są to: **Pizza Tycoon**, **TFX**, **Lost Eden** oraz **Colonization**. Palce lizać.

DODAJ GAZU!

Miłośnicy szybkiej jazdy będą już wkrótce dysponować kolejnym, dozującym im duże dawki adrenaliny, symulatorem. **Rally Championships** ma dysponować dźwiękiem rodem prosto z silników prawdziwych samochodów, grafiką, w której w pełni wykorzystano technikę renderingu, zatrzęsieniem torów oraz dawką strategii, gdyż będziesz musiał się zająć prowadzeniem swojego zespołu.

P.O.
(Rozdział "Bum, bum, bum..." napisał Kamil Szafara)



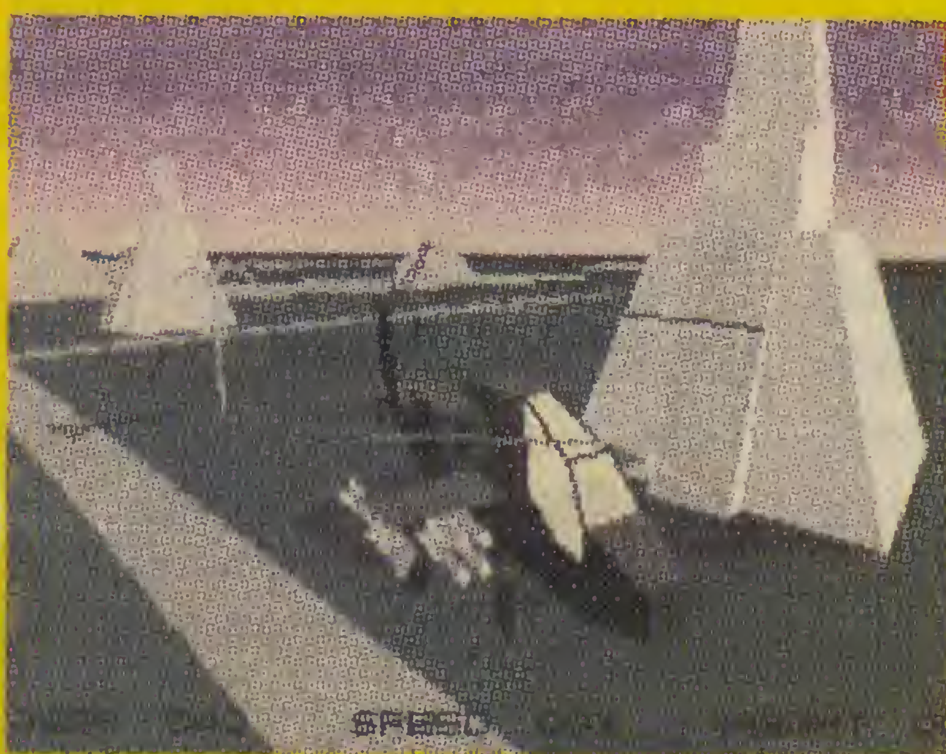
Coala



Empire

Koala pisany przez "k" to taki żyjący na drzewie niedźwiadek, który żywi się liśćmi eukaliptusa. **Coala** przez "c" to już zupełnie inna para kaloszy, gdyż jest to, tak zgadłeś... symulator bojowego śmigłowca. Oczywiście, obydwa terminy nie mają ze sobą nic wspólnego.

Gra **Coala** (naprawdę nie wiem, skąd ta nazwa) proponuje Ci rolę najemnego pilota w serii zróżnicowanych tematycznie misji, w których postrzelać będziesz mógł sobie zarówno do tych "złych", jak i do tych w "błękitnych hełmach" - jeśli oczywiście najdzie Cię akurat taka potrzeba. Do innych zalet gry należy ponadto zaliczyć wirtualny kokpit, dzięki któremu możesz rozejrzeć się dookoła helikoptera niezależnie od jego ruchu oraz cały zestaw kamer umożliwiających Ci oglądanie Twojej maszyny z różnych punktów widzenia, wliczając w to również obraz z pędzącego do celu pocisku. Co mnie ucieszyło i zmartwiło zarazem, to ekstra impuls, jaki wywołuje gra, do zakupu dodatkowego osprzętowania do Twojej Amigi, bowiem **Coala** "chodzi" wprawdzie na A1200, ale żeby wszystko było idealnie płynne, trzeba niestety mieć akcelerator i trochę pamięci Fast RAM. No, chyba, że ktoś ma A4000...



P.O.

OBSESSION



Unique Developement Sweden

Biorąc pod uwagę olbrzymi tłok panujący na rynku fliperów aż dziw bierze, że nadal znajdują się ludzie, którzy nie boją się tworzyć kolejnych. Zdumienie może ogarnąć człowieka po raz kolejny, gdyby zastanowić się, skąd programiści biorą pomysły na wciąż nowsze, bardziej kolorowe i coraz to bardziej zwariowane stoły. Jak to się mówi, pewnie spadają im z nieba.

Pomysł na **Obsession** spadł grupie kilku szwedzkich informatyków-artystów-i-fanów pinballa wcale nie z nieba, lecz, ujmując rzecz obrazowo, z Atari ST, na którym **Obsession** zdążył wcześniej zrobić prawdziwą karierę. Dość powiedzieć, iż średnia ocen z dwóch najpoważniejszych pism poświęconych Atari wynosiła 95%. Nasi zapaleńcy dokonali konwersji gry na Amigę i oto prawdopodobnie jeszcze w tym miesiącu będziesz mógł zasiąść do jednego z czterech stołów: Acquatic Adventure, X-Zone, Balls and Bats lub Desert Run. Wszystkie one korzystają docelowo z 55 kolorów i to na A500. Dla A1200 przewidziana jest wersja specjalna z dodatkowym stołem, 256 kolorami na ekranie i opcją gry z kilkoma bilami równocześnie.



P.O.

Street Fighter 2



US Gold

Zdaje się, że światu grozi nie tylko szaleństwo wywołane pojawieniem się ***Dooma***, lecz również choroba zwana ***Street Fighter***. Jej objawy, namiętne niszczenie joysticka tudzież klawiatury, dodatkowo potęguje wyświetlany właśnie na ekranach kin film pt. Street Fighter z Van Dammem w roli głównej. To jednak wciąż nie wszystko, jako że firma **US Gold** właśnie szykuje się do wypuszczenia na rynek amigowej wersji SNES-owego hitu: Super Street Fighter 2.

Jak sama nazwa wskazuje, jest to **Street Fighter 2**, w którym wszystko jest po prostu super. Do wyboru masz więc na przykład aż szesnaście postaci, z których każda dysponuje własnym zestawem nieprzepisowych ciosów. Ponadto SSF2 jest znacznie szybszy niż ***Mortal Kombat 2*** i dysponuje większą od niego gamą kolorów, a to pachnie mi już detronizacją dotychczasowego lidera gier z cyklu beat'em up. Wielka w tym zasługa zespołu Freestyle Software, który dokonał konwersji niemal idealnej, tracąc jedynie pionowe przesuwanie ekranu. Na szczęście nie wpływa to na grę w najmniejszym stopniu.



P.O.

Player Manager 2



ANCO

Menedżerów piłki nożnej mamy na Amidze od licha i jeszcze trochę, a mimo tego wciąż powstają nowe. Jest to wyraźny znak, iż ten najlepszy manager jeszcze nie wyszedł, a wszystkie gry, które pojawiły się do tej pory. to tylko/aż/zaledwie (?) wprawki przed napisaniem tego "doskonałego".

To oczywiscie nie zwalnia z obowiązku pilnego śledzenia wszystkich rynkowych nowosci. Tak się składa, że niedawno pojawiła się druga część ***Player Managera*** - eee... **Player Manager 2**. W jej powstaniu duży udział miał Steve Screech, który jest twórcą między innymi ***Kick Off 3***, a to, jak sądzę, stanowi dostateczną zachętę dla miłośników piłki nożnej do bliższego zapoznania się z grą.

Program oferuje oczywiscie wiele nowosci. Jedną z nich jest możliwość wyboru jednej z aż czterech opcji gry. I tak: w Personal Challange musisz w pewnym ograniczonym czasie zrealizowac postawione przed Tobą cele (na przykład zdobycie pucharu); Knockout stawia Cię przeciwko 3 innym sterowanym komputerowo menedżerom; Rolling to, że tak powiem, "zwykła" gra kierowaną przez Ciebie drużyną; natomiast ostatnia opcja, Player Manager World, pozwala Ci zgrać na dysk swoją najlepszą drużynę/taktykę, a następnie skonfrontowac ją z jedną z 7 innych podobnie zapisanych druzyn wykreowanych na przykład przez Twoich kumpli.



P.O.



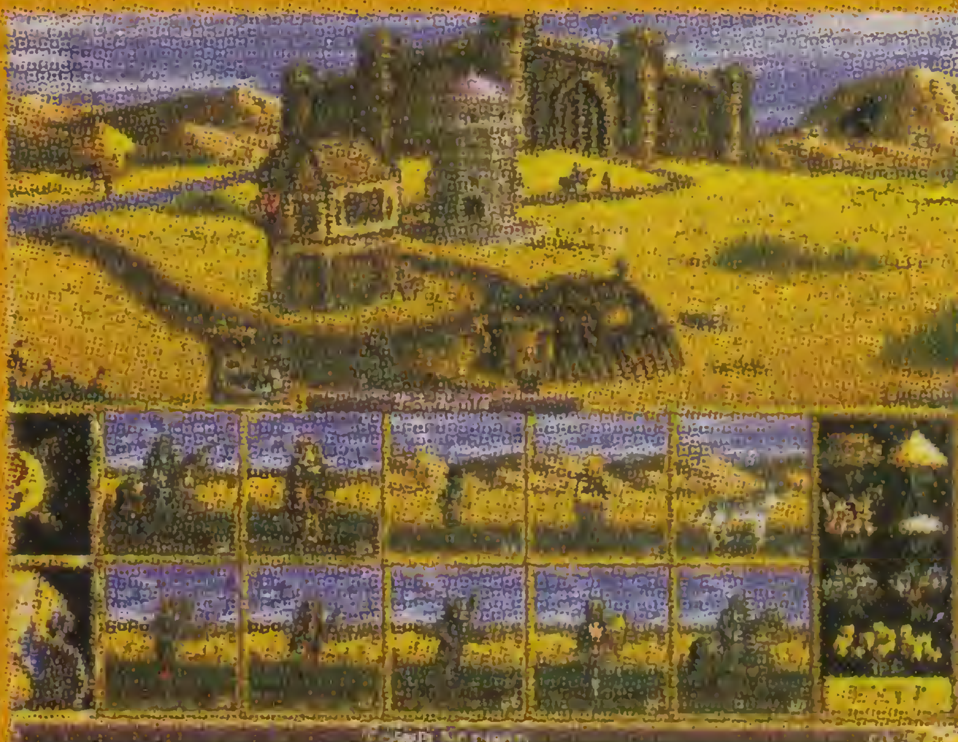
Heroes of Might and Magic

IBM

US Gold

W końcu coś dla prawdziwych mężczyzn. Firma **US Gold** zaprasza na kolejną wycieczkę w świat magii, wojen i dzielnych herosów w swoim najnowszym programie **Heroes of Might and Magic**. Rzecz dzieje się oczywiście w świecie znanym z cyklu ***Might & Magic***. Wcielasz się nim w osobę złaknionego zaszczytów władcy, którego cel ostateczny to panowanie nad całym światem. Wiąże się to z podobnymi dążeniami trzech innych władców, którzy również sądzą, że posiadają wystarczające kwalifikacje do sprawowania władzy absolutnej. Domyślasz się pewnie, co z tego wynika. W walce o władzę pomogą Ci tytułowi Bohaterowie, którzy za odpowiednią zapłatą poprowadzą Twoją armię do boju.

Heroes of M&M pracuje w trybie SVGA i, jak na grę strategiczną, wygląda oszałamiająco. Już z samej chęci oglądania barwnej mapy można przesiedzieć przed ekranem ładnych parę chwil. Tych map masz zresztą do wyboru kilkanaście, a jeśli dołączysz do tego bardzo wysoką inteligencję komputera (tzn. pozostałych władców), możliwość kreowania postaci Twoich przeciwników oraz fakt, iż lokacje przedmiotów zmieniają się przy każdej rozgrywce, to można powiedzieć, iż gra **Heroes of M&M** oferuje Ci niekończącą się, ekscytującą zabawę.



P.O.

Jetfighter 3

IBM

US Gold

Pozycja gier ***TFX*** i ***Strike Commander***, które chwilowo królują na rynku symulatorów, może zostać zagrożona, gdyż już niedługo pojawi się **JetFighter 3**. Dowodzisz w nim elitarnym oddziałem Narodów Zjednoczonych, a Twoim zadaniem jest utrzymanie globalnego pokoju. Jak sądzę, nie powinno to być trudne, nawet pomimo liczebności Twoich przeciwników, gdyż to właśnie Twój samolot jest najlepszy, to Ty masz najlepsze rakiety i to Ty jesteś, już po kilku misjach treningowych, najlepszym pilotem.

JetFighter 3 to gra niezwykle realistyczna - nie tylko z powodu zastosowanej tutaj grafiki, ale również ze względu na wpływ pogody, która częściowo kształtuje przebieg poszczególnych misji, zamieszczenie wirtualnego kokpitu, dzięki któremu możesz rozglądać się dookoła bez zmiany kierunku lotu, digitalizowanych efektów dźwiękowych oraz etapów startu i lądowania niezwykle zbliżonych do rzeczywistych. Jednocześnie **JetFighter 3** jest grą prostą w obsłudze i myślę, że to jest to, czego nam trzeba. Symulator, w którym każdy czuje się dobrze: i ten początkujący, i as przestworzy.



P.O.

Stalingrad

IBM

Avalon Hill/US Gold

I znów firma **US Gold**, choć tym razem jedynie jako wydawca. Druga wojna światowa wciąż pozostaje niewyczerpanym źródłem pomysłów na coraz to nowsze gry strategiczne. Jeśli mowa o WW2, to wypada oczywiście wspomnieć legendarną już prawie serię programów ***V for Victory*** - wciąż pozostającą najbardziej realistyczną symulacją działań wojennych, jaką kiedykolwiek wykonano na IBM. Seria ta doczekała się właśnie szóstej części: bitwy o Stalingrad.

Jeśli miałeś już styczność z ***V for Victory***, bez problemu połapiesz się w interfejsie użytkownika, który pozostał prawie nietknięty w swojej pierwotnej formie. Zmiany nastąpiły natomiast na polu gry. Wrogie jednostki są na przykład niewidoczne, dopóki nie wpadniesz na nie, bądź nie wyślesz samolotów zwiadowczych, by przepatrzyły okolicę. Zmieniono także skalę gry, a raczej wprowadzono dwie nowe - i tak jedno pole może odpowiadać 400 metrom, 1 kilometrowi oraz 3 kilometrom. Najmniejsza skala pozwala w rzeczy samej dokładnie planować i prowadzić walki uliczne w mieście, co jak myślę, zostanie należycie docenione przez miłośników hard strategii.



P.O.

Pinball mania

IBM

21 Century Entertainment

Mimo iż powstało już całkiem sporo pinballi, wciąż cieszą się one ogromną popularnością wśród rzeszy komputerowych graczy. Korzystają z tego producenci, którzy sukcesywnie wydają kolejne tytuły. Największym potentantem w tego typu produkcjach jest **21 Century Entertainment**, który właśnie wypuścił na rynek swój najnowszy przebój: **Pinball Mania**.

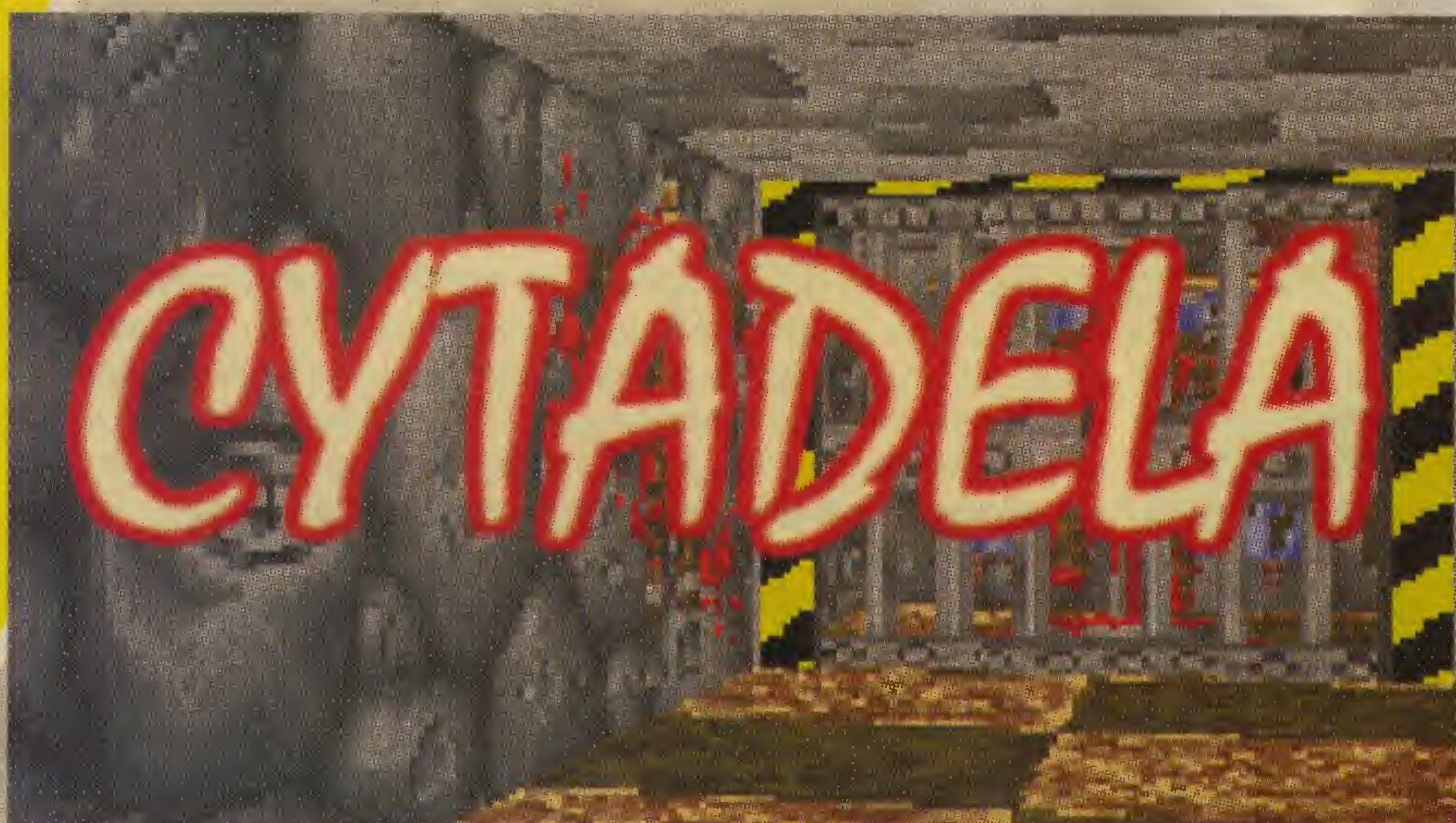
Gra zawiera cztery stoły. Jak zwykle, każdy poświęcony jest innej tamatyce. Znajdziesz tu stół: pająkowy, prawniczy, piłkarski i hazardowy. Wygląd i budowa stołów nie odbiega od ogólnie przyjętych wzorów, jest więc sporo miejsc, w które należy trafić, aby podwyższyć swój poziom punktowy. Cechą charakterystyczną **Pinball Manii** jest to, że ilość flipperów przekracza na każdym stole liczbę dwóch podstawowych. Na Tarantuli są ich trzy, a na pozostałych po cztery. Dodatkowo na Jailbreaku są one ustawione na krzyż. Oznacza to, że uderzając lewym, dolnym fliperem, poruszasz jednocześnie prawy, górny. Niezły bałagan. Dodatkowo na stołach pojawiły się paliki mylące kierunek biegu bili.

Na koniec warto zaznaczyć, że oprawa graficzna i dźwiękowa stoją tu na wysokim poziomie i **Pinball Mania** jest porównywalna (wreszcie!) z innymi pinballami na Amigę.



W.S.





Producent: Arrakis Software

O grze pt. **Cytadela** polskiej firmy **Arrakis Software** pisaliśmy już swego czasu w NOWOŚCIACH. Teraz nadszedł czas na bliższą jej prezentację, gdyż lada dzień ukaże się ona na naszym rynku.

Gra od początku do końca przedstawia się efektownie. Zaraz po jej "odpaleniu" czeka Cię błyskotliwa introdukcja. Jej poziom artystyczny praktycznie nie odbiega od wstępów gier z peceta. Z grubsza dowiadujesz się z niej, że Twoim celem jest zniszczenie bazy kosmicznej zaatakowanej przez Obcych. Jak to bywa w klasycznych grach doomopodobnych, wędrujesz korytarzami, zbierasz amunicję, apteczki i karty magnetyczne, rozwiązujesz zagadki logiczne (przełączniki, ruchome ściany, dźwignie), a przede wszystkim likwidujesz przeciwników (mniam, mniam).











Cytadela oferuje Ci sześć rodzajów broni (od zwykłego pistoletu po wyrzutnię rakiet), kilkanaście poziomów do przejścia oraz 20 rodzajów przeciwników. Poza tym jej akcja jest interaktywna, co znaczy, że Twój bohater odczuwa zmęczenie i głód, a nawet może się upić.

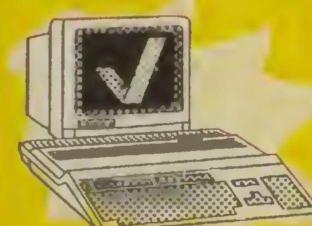
Od strony graficzno-muzycznej gra również prezentuje się okazale. Po pierwsze, możesz regulować wielkość ekranu akcji (jak w klasycznym ***Doomie***). W zależności od swojego sprzętu możesz także ustawić parametry na maksimum (włączyć teksturowanie podłóg i sufitów oraz ustawić pełny zakres ukazywania szczegółów). Digitalizowane efekty dźwiękowe, które twórcy starannie dobrali do charakteru gry, dodatkowo wzmacniają nastrój morderczej wyprawy.

Podsumowując, uważam, że **Cytadela** ma poważne szanse, aby stać się na naszym rynku amigowskim hitem tego roku. Oczywiście, nie jest to jeszcze ***Doom***, ale już jest blisko, bardzo blisko. Ciąży jeszcze grafika, która odbiega od doomowego standardu, lecz jak na możliwości Amigi, a gra "chodzi" nawet na A500, jest ona i tak imponująca - lepsza niż te same produkcje na Zachodzie. Nic w tym dziwnego, skoro autorzy stworzyli własny i unikalny engine. Poza tym, moim skromnym zdaniem, fabuła jest tu znacznie ciekawsza, gdyż gra przypomina skrzyżowanie ***Dooma*** i ***Eye of the Beholder***. Krótko mówiąc, gwarantuję Ci, że ukończenie **Cytadeli** zajmie Ci przynajmniej kilka dni. I nie będą to dni zmarnowane.

Boss

ZRĘCZNOŚCIOWA





1 MB RAM



FEARS

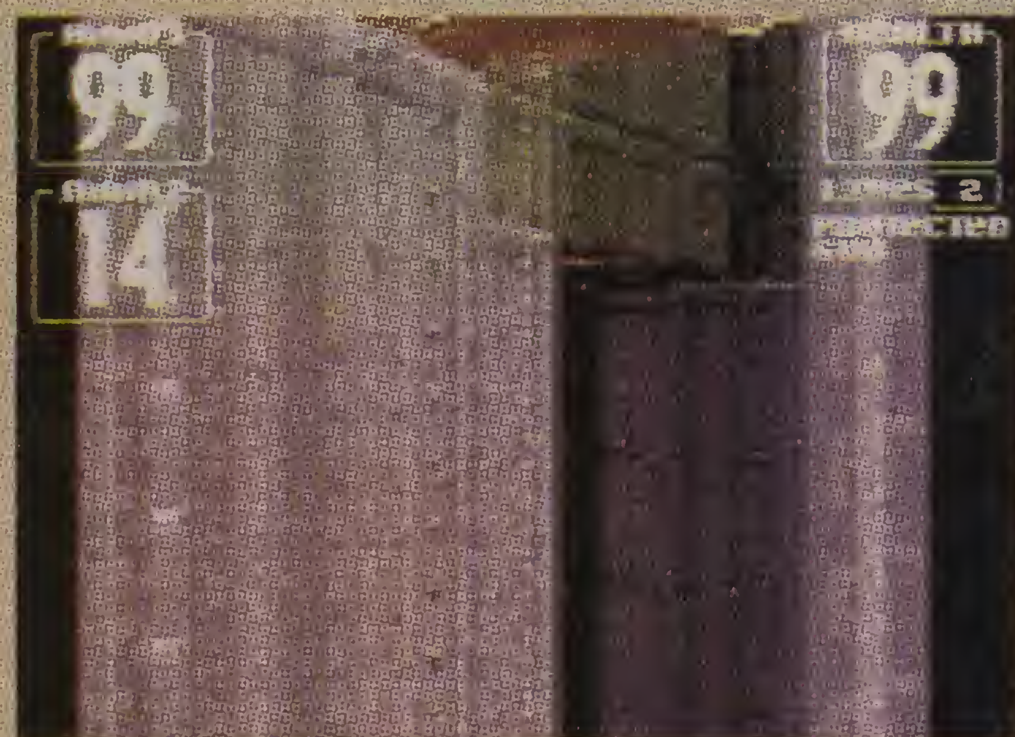
Producent: Bomb Software

Oto kolejna propozycja amigowego *Dooma*. Co prawda **Fears** znajduje się jeszcze "na warsztacie", ale już teraz można zagrać w okrojoną wersję demonstracyjną tej gry. Jako ciekawostkę należy podać, że jej autor, Frederic Heintz, wcześniej zajmował się tworzeniem demosów. Wniosek stąd prosty, że nawet przedstawicieli sceny ogarnęło doomowe szaleństwo - choć zapewne bardziej wynika ono z ambicji i chęci udowodnienia pecetowcom, że można, niż z chęci zarobienia fortuny.

Gotowy **Fears** oferować będzie 6-7 rodzajów broni, 15 typów potworów, przy czym tylko po trzy rodzaje na każdy poziom oraz 30 lub więcej leveli. Obecnie trwają prace nad inteligencją potworów. Heintz chciałby, aby docelowo gra zawierała możliwość grania we dwóch przez kabel. Planuje również wersję **Fearsa** na CD32 z dodatkowymi animacjami. Jeśli wszystko przebiegnie pomyślnie i produkt się sprzeda, już teraz obiecuje wypuszczenie drugiej części. Osobiście myślę, że nie powinno być z tym najmniejszych kłopotów, skoro zadbano nawet o takie szczegóły, jak falowanie widoku imitujące chodzenie.

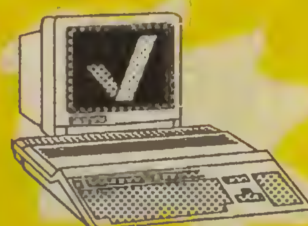
Biorąc pod uwagę demonstarcję, **Fears** bez cienia wątpliwości zapewni Ci kilkugodzinną zabawę. Dobrą zabawę. Wstępnie dałbym mu ocenę 70%, ale przecież wszystko to może jeszcze ulec zmianie.

Boss



ZRĘCZNOŚCIOWA

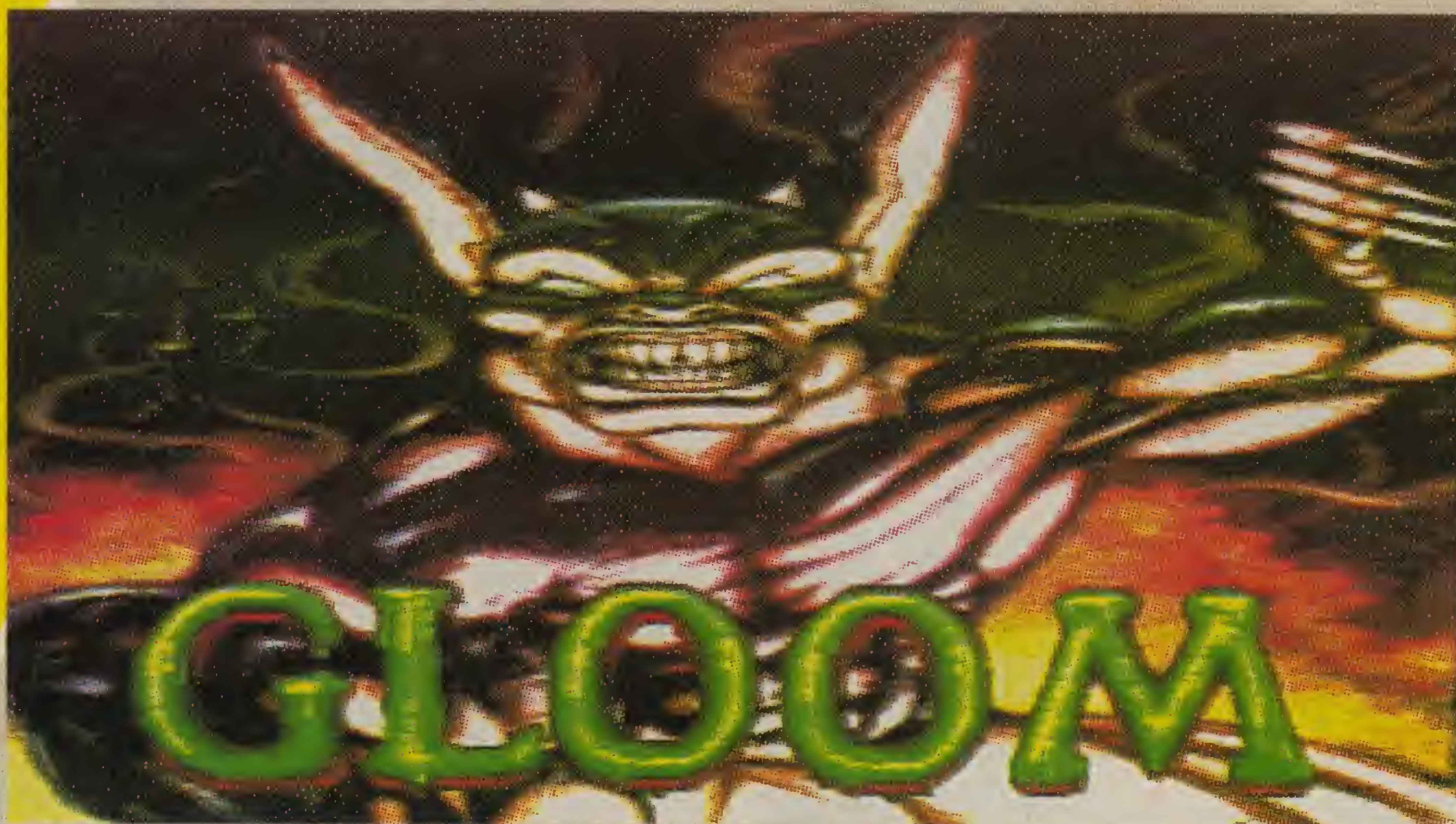
W PRZYGOTOWANIU



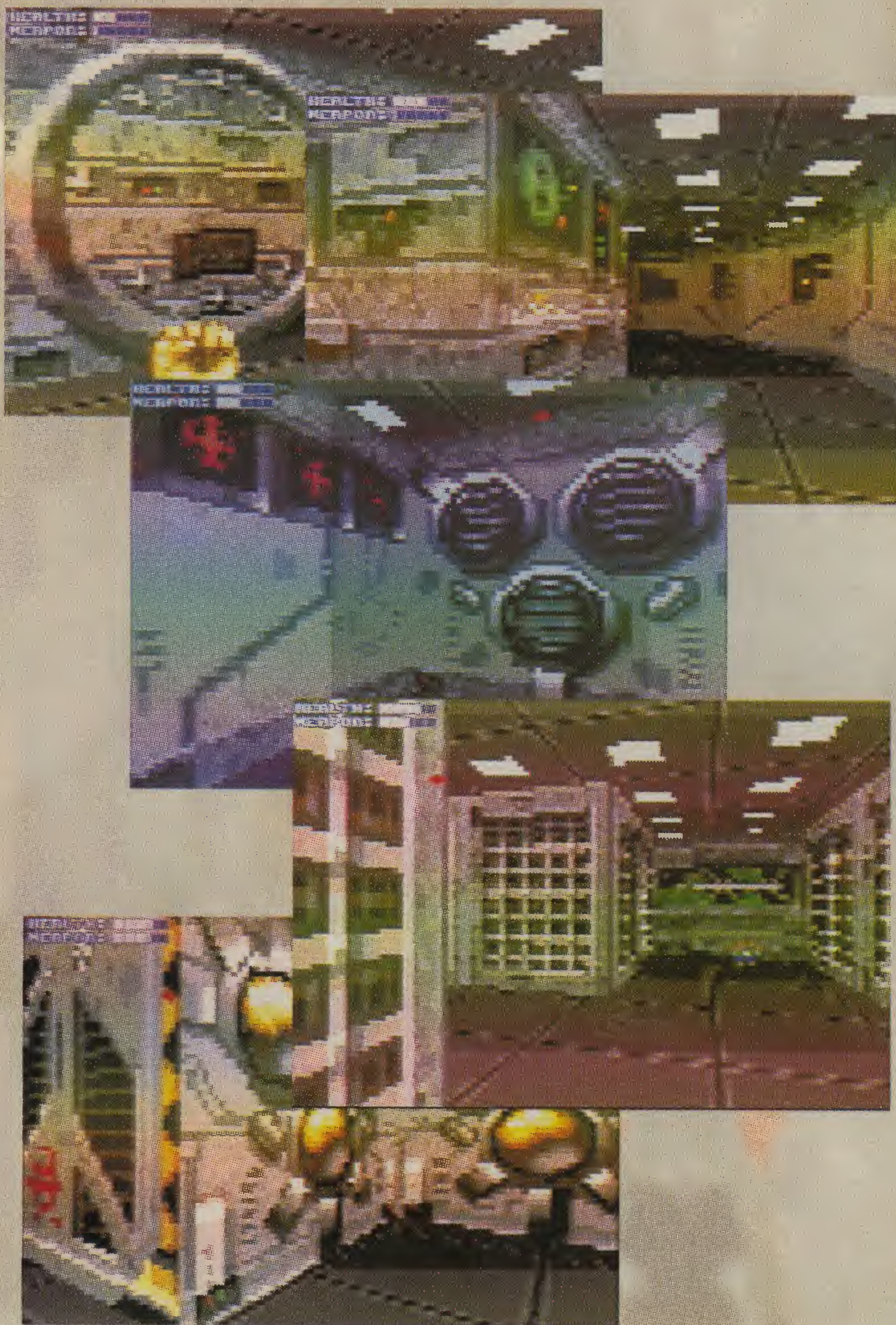
tylko AGA

OPISY





Producent: Black Magic



Pamiętasz grę ***Poom***, którą zapowiadaliśmy kiedyś w "Plotkach"? Jej nazwa miała być ironicznym odniesieniem do ***Dooma***. Podobnie jest z najnowszym produktem firmy **Black Magic** - **Gloomem**, choć w trakcie gry wcale nie będzie Ci do śmiechu.

Gloom polega, jak się łatwo spodziewać, dokładnie na tym samym, na czym ***Doom***. Zresztą sami twórcy gry przyznają się, że początkowo wzorowali się na nim. Jednocześnie dodają, iż uważają ***Dooma*** za zbyt monotonnego (ach, ten snobizm) i obiecują, że ich gra będzie ciekawsza (ach, ta autoreklama).

Gloom praktycznie znajduje się jeszcze w fazie przygotowań i trudno powiedzieć, jaki kształt przybierze ostatecznie. Na razie wypuszczono tylko wersję beta gry (do testowania), która notabene prezentuje się całkiem efektownie. Autorzy zwlekają z wydaniem gry (prace trwają już sześć miesięcy), gdyż chcą dorobić jeszcze kilka szczegółów, wzbogacających fabułę (np. ruchome ściany), a także umożliwić grę na dwie osoby. Poziomów ma być 20 albo i więcej, przy czym wszystkie one będą zróżnicowane graficznie. Istnieć też będzie możliwość włączenia tekstur sufitów i ustawienia rozdzielczości.

Co do samej gry, to być może nie przerasta ona ***Cytadeli*** czy ***Alien Breeda 3D***, ale jest niemal równie wciągająca, co one. Zresztą przypominam, że prace nad nią jeszcze trwają i wszystko może się zmienić. W tej chwili wystawiłbym jej notę 70%, ale powiadam - nie jest to produkt ostateczny. Najlepiej popatrz na zamieszczone obok ilustracje i oceń sam.

Boss

ZRĘCZNOŚCIOWA

W PRZYGOTOWANIU



1 MB RAM
też AGA



ALIEN BREED 3D

Producent: Team 17

Pamiętam, że kiedy ujrzałem, a potem zagrałem w pierwszego *Alien Breeda*, byłem nim oczarowany. Szybka akcja, bogactwo poszczególnych poziomów, możliwość gry we dwóch jednocześnie - wszystko to spowodowało, że stała się moją ulubioną grą, którą do dziś stawiam na honorowym miejscu mojej prywatnej listy hitów. Kiedy dotarłem do ostatniego poziomu, z utęsknieniem zacząłem czekać na kolejną część cyklu, *Alien Breed '92*. Właściwie była to tylko edycja z dodatkowymi misjami czyli tak zwany data disk, ale grało się równie wspaniale. Gdy **Team 17** wydał "prawdziwą" drugą część, **Alien Breed 2**, moja miłość do twórców programu osiągnęła swoje apogeum. Jeszcze lepsza grafika i dźwięk, jeszcze lepsza fabuła, jeszcze lepsza zabawa - czy trzeba czegoś więcej?! ***Doom*** był wtedy jeszcze w powijakach i gra ta niepodzielnie panowała w gatunku strzelanek. Ale do czasu. Potem powstał właśnie ***Doom*** i wszystko uległo zmianie. Twórcy z **Team 17** z rozpędu wydali jeszcze ***Alien Breed: Tower Assault***, ale już wiedzieli, że ten typ rozrywki powoli staje się przeżytkiem (notabene, zupełnie nie wiem, skąd wzięli tę opinię). Dlatego zapowiedzieli kolejną część swojego cyklu już w oprawie 3D. Na dodatek, ponieważ autorzy z **Team 17** są fanatykami Amigi, postanowili zrealizować swój pomysł właśnie na ten komputer. I tak uczynili.







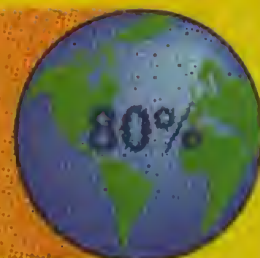
Fabuła **Alien Breed 3D** jest o tyle prosta, co znana z innych tego typu gier, nie będę się więc powtarzał. Zajmę się natomiast stroną techniczną programu. Przede wszystkim szczególną uwagę zwrócono na oprawę graficzną, starając się zachować klimat poprzednich części cyklu. Cieszą tu dodatkowe pomysły, jak na przykład w pełni teksturowane (!) postacie niektórych Obcych czy falowanie powierzchni wody w zalanych korytarzach, które w tym temacie są zupełną nowością, a które wzbogacają efekt wizualny. Naturalnie, można regulować jakość grafiki i wielkość ekranu, a poruszanie się obejmuje 360 stopni. Poza tym na uwagę zasługuje starannie wykonana muzyka i efekty dźwiękowe, które udzielnie pomagają wytworzyć odpowiedni nastrój. Ostatnia, ale i chyba najważniejsza informacja, to fakt, że istnieje możliwość grania we dwóch przez kabel, co zbliża **Alien Breeda 3D** do pierwowzoru.

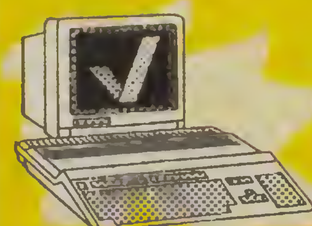
W sumie gra liczy sobie 20 ogromnych poziomów, na których spotkać można całe watahy Obcych (skądinąd częściowo już znanych). Przejście ich wszystkich nie będzie proste, gdyż każdy następny level zapełniony jest silniejszymi przeciwnikami.

Podsumowując, **Alien Breed 3D** to gra, która w powodzi doomopodobnych programów na Amigę bezdyskusyjnie osiąga najwyższy poziom (na równi z polską ***Cytadelą***). Nic dodać, nic ująć. Ciekawi mnie tylko, czy **Team 17** już na zawsze odszedł od starych rozwiązań i porzucił klasyczne Breedy. Byłoby szkoda...

Boss

ZRĘCZNOŚCIOWA





AGA



CD 32





Producent: MicroProse

UFOLUDKI WRACAJĄ!

Po zniszczeniu głównej bazy Obcych na Marsie wszyscy myśleli, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane - wszyscy, oprócz X-Comu, który odkrył, że zarodki ufoludków znajdują się jeszcze w dużych zbiornikach wodnych. Niestety, zignorowano komunikaty X-Comu i stan ten trwał aż do roku 2040. Wtedy to Obcy zaczęli ponownie terroryzować ludzi, lecz tym razem z głębin. Rada Narodowa uchwaliła kolejny projekt X-Comu do walki z Obcymi z Otchłani Wodnej...

Tak w skrócie można przedstawić legendę do drugiej części znakomitej gry pt. **UFO: Enemy Unknown - Terror from the Deep**. Zmiany poczynione w stosunku do części pierwszej są bardzo duże i dotyczą nie tylko ogólnej scenerii walk, lecz również sprzętu, lokacji baz, nowych wynalazków itd. Teren działań rozszerza się o oceany. Już na początku zaznaczam, że ktoś kto grał w poprzednią część (a jeszcze lepiej skończył ją) nie będzie miał kłopotów z obsługą najnowszej wersji. I tutaj centralną część ekranu wypełnią kula ziemska (obrcasz ją za pomocą PPM lub ikonek w prawym, dolnym rogu), dalej masz przyciski służące do ustalenia upływu czasu (5 sek., 1 min., 5 min., 10 min., 30 min., 1 godz. i 1 dzień), a u góry kilka opcji również "ściągniętych z jedynki".

ZANIM PRZEJDZIESZ DO WŁAŚCIWEJ GRY

musisz postawić swoją pierwszą bazę. Od tego wyboru zależeć będzie Twoje dalsze postępowanie. Najlepiej zbudować ją w okolicach USA, jako że jest to główny fundator zabawy. Taktyka gry nie uległa zmianie i nadal patrolujesz wybrane rejony, choć tym razem są to głębiny morskie i oceaniczne. Łatwo można "podstawić" w miejsce nowego sprzętu i łodzi stare bronie i statki (a raczej spodki) z pierwszej części *UFO*. Podobnie jest z przeciwnikami. Oprócz latających talerzy, spotkasz ich łodzie i "podwodne" rodzaje Obcych.

Posądzenie o autoplagiat w nowej scenerii jest osądem całkowicie mylnym, gdyż znajdziesz tu mnóstwo sprzętu, o którym można tylko pomarzyć w jedynce. Cóż, postęp techniczny przez prawie czterdzieści lat jest naprawdę duży. Oczywiście można, a nawet trzeba, prowadzić badania nad nowymi broniami, a możliwości tych wynalazków są oszałamiające. Uzbrojenie okrętów podwodnych stanowią torpedy i różnego rodzaju pociski oraz rakiety. Także arsenał Twoich podwładnych zmienił się, gdyż teraz mają jakieś specjalne ubranka, broń i inne gadżety bezpośrednio związane z wodą.

Ponieważ już wkrótce możesz się spodziewać rozpracowania tej gry przez Wyklętego i Zapomnianego, ograniczę się tylko do czterech aspektów: pieniędzy, baz, patrolowania wód oraz opcji dostępnych na głównym ekranie gry. Omówmy na początku temat podstawowy, jakim są

PIENIĄDZE

Decydują one o przeżyciu w **UFO 2** i oczywiście nigdy nie ma ich za wiele. Istnieje jeden skuteczny sposób na rozsądne gospodarowanie gotówką: po prostu nie należy szaleć. Niestety, nie zawsze jest to możliwe. Należy wtedy ograniczyć się w jakiejś dziedzinie, żyjąc z zapasów (jeśli takowe posiadasz) i to w dziedzinie, na której najmniej tracisz. W żadnym przypadku nie należy zrezygnować z kupna broni, gdy wróg (czytaj: Obcy) siedzi Ci na karku. Po postawieniu pierwszej bazy z pewnością połakomisz się na następną, ale na razie rozbuduj już istniejącą do maksimum, tak aby była samowystarczalna. Dopiero gdy będziesz miał tyle kasy, co na początku, postaw drugą. Nie szczędź też wydatków na nowe wynalazki, gdyż bez nich długo nie pociągniesz. A tak nawiasem mówiąc, **UFO 2** w tym względzie dobrze symuluje rzeczywistość, pieniędzy niby jest dużo, ale i tak nie starcza na 1/10 tego, co chce się mieć.







Przejdźmy teraz do drugiego problemu.

BAZY

czyli najważniejsze budowle w grze, możesz zbudować sam i co najważniejsze, sam je zaprojektować. W nich to prowadzisz badania nad nowymi technologiami, no i Obcymi. W ogóle, są sercem infrastruktury X-Comu. To w nich można zatankować łodzie podwodne i je dozbroić; tam też znajdują się naukowcy i Twoi żołnierze. Co by tu nie mówić, jest to najważniejsza (i nota bene jedyna) lokacja, w której będziesz spędzał najwięcej czasu (rzeczywistego). Powinieneś je bardzo dobrze chronić nie tylko za pomocą systemów obronnych, lecz Także i statków, z których co najmniej jeden winien zawsze przebywać w jej pobliżu. Później stwórz siatkę baz na zasadzie, że kilka skupia się wokół jednej, a żaden atak Obcych Cię nie zaskoczy.

Kolejną sprawą jest

PATROLOWANIE

To niezmiernie ważny czynnik gry. Od tego, jak szybko wykryjesz i zniszczysz łódź Obcych, zależy dalsze finansowanie Twego zadania, a jak wiadomo pieniądze... patrz wyżej.

Opiszę teraz dwa przypadki patrolowania. Jeśli zaczynasz i masz tylko jedną bazę, powinieneś wszystkie trzy łodzie, jakimi na początku dysponujesz, wysłać w różne regiony, zdając się na łut szczęścia lub jak kto woli - intuicję. Jeśli masz dużo baz, najlepiej wspomnianą "siatkę" wysyłaj swoje łodzie równomiernie, tak aby żaden okręt ufoludków Cię nie zaskoczył.

Na koniec pozostały

OPCJE

dostępne na głównym ekranie. Oto one:

INTERCEPT - dane o łodziach podwodnych. Możesz tu otrzymać "cynk" o ich statusie, załodze i wyposażeniu.

BASES - czyli bazy. Znajduje się tu wiele opcji, ale są one zrozumiałe nawet dla laika. O przeznaczeniu baz i ich funkcji - patrz wyżej.

GRAPHS - różne wykresy dotyczące choćby aktywności Obcych w USA. Po wybraniu rodzaju wykresu wyznaczasz państwo (można kilka) albo sumę wybranej rzeczy (opcja TOTAL).

UFOPEDIA - czyli inaczej encyklopedia, która w swych zbiorach zawiera masę danych o już odkrytych rzeczach, np. wynalazkach, Obcych (schwytanych), łodziach itd. Tu też możesz dowiedzieć się o zasięgu i sile rażenia torpedy Ajax (nie do wiary, tak samo nazywa się mój pies).



OPTIONS - czyli Load/Save/Abandon Game - wiadomo po co.

FUNDING - to fundusze na projekty X-Comu. Pod kreską z napisem TOTAL znajduje się Twoja sumaryczna "pensja". Można tu zobaczyć spadek lub wzrost kont założonych przez poszczególne państwa.

To praktycznie wszystko z ważniejszych rzeczy. Pozostała tylko tak istotna sprawa, jak

OBSŁUGA MAPY

Gdy klikniesz np. na bazę, ukaże się okno identyczne z opcją Bases, ale gdy na tym terenie znajduje się coś jeszcze, np. łódź podwodna, wybierasz między tymi dwoma obiektami. Jeżeli przejdziesz do łodzi (jakiejkolwiek) ukaże się informacja o posiadanym paliwie, uzbrojeniu i załodze. Tu możesz także ustalić nowy kurs, powrócić okrętem do bazy lub też .napy głównej.

I jeszcze tylko króciutko

O WADACH

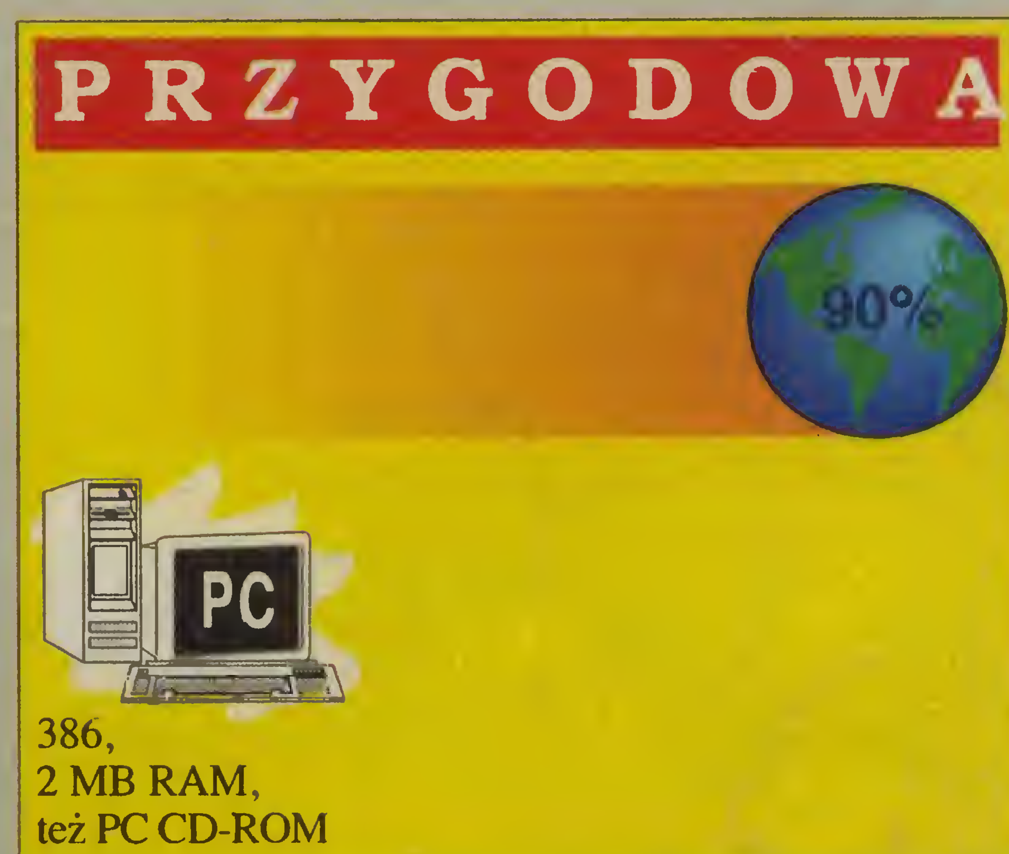
bo naturalnie **UFO 2** takowe posiada. Trudno jest w miarę szybko i bez zbędnych strat czasu "odpalić" zegar, a czas jest niezmiernie ważnym czynnikiem w grze. No i kwestia głębokości. Łodzie podwodne nie mogą jej zmienić, gdyż takowej możliwości nie posiadają, a wystarczyłaby chociaż trójstopniowa skala. Poza tym intro jest słabiutkie, klatka po klatce to chyba za mało w dzisiejszych czasach. Przydałby się też lepszy system walki podwodnej.

PODSUMOWANIE

Oczywiście, polecam opisywany tu produkt firmy **MicroProse**. Głównie dlatego, że wszystkich nas chyba już nudzi kontynuacja w stylu "Doom 642" i po sequelu oczekuje się większych innowacji, niż kolejnego 1000-metrowego przeciwnika będącego połączeniem koparki z nosorożcem. Na szczęście **UFO: Enemy Unknown 2 - Terror from the Deep**, moim zdanie, jest całkiem inny od pierwowzoru.

Tomasz Dominiak

OD REDAKCJI: Niestety, w redakcji nastąpił rozłam w kwestii gry **UFO 2**. Tomasz Dominiak należy do jej zwolenników i z jego opinią można zapoznać się powyżej. Przeciwnicy, a jest ich niemało, zarzucają programowi zbyt małe różnice w stosunku do "jedynki" (czyli posądzają autorów o autoplagiat). Uważają oni, iż poza grafiką i nazwami broni właściwie nic się nie zmieniło. Ta sama gra w nieco innej oprawie to za mało, mówią. Czy mają słuszność? Sprawdź sam. Na koniec dodam, że co by o **UFO 2** nie powiedzieć, na pewno wciąga równie skutecznie, jak ***UFO 1***.



OPISY



Whale's Voyage II

Producent: NEO

Programistom z firmy **NEO** udało się zaistnieć na komputerowym rynku na początku roku 1993. Stało to się za sprawą programu pod tytułem ***Whale's Voyage***. Choć gra ta nie odniosła spektakularnego sukcesu, przyniosła swoim autorom niemałe zyski. Obecnie rozpoczęło się wśród wszystkich miłośników symulacji gospodarczej, role-playing i strategów, odliczanie dni do ukazania się kolejnej części tego programu, **Whale's Voyage 2**.

HISTORIA

Od ostatniego spotkania z bohaterami pierwszej części minęło przeszło dwadzieścia lat. Wtedy to, jak pamiętasz, a może i nie pamiętasz, kwartet bohaterów zniszczył Skyboulevard, dzięki czemu przywrócona została równowaga polityczna w systemie Raphasta. Do tego czasu czwórka śmiałków żyła spokojnie, opływając w dostatkach, od czasu do czasu przerywając nudę hucznymi zabawami. Wszystko jednak ma swój koniec. Kropką nad przysłowiowym "i" była chęć Whalego do kupna nowego, strasznie drogiego hyper napędu do międzyplanetarnych podróży. Jego ludzie i on sam są teraz totalnie spłukani. Jakby i tego było mało, banki uważają Whalego i jego drużynę za niewypłacalnych i nie chcą udzielić im kredytu. W tej sytuacji nie pozostaje im nic innego, jak tylko przyjąć kilka nowych, nielegalnych zleceń i w ten sposób podreperować stan pustej już kasy.

GRA

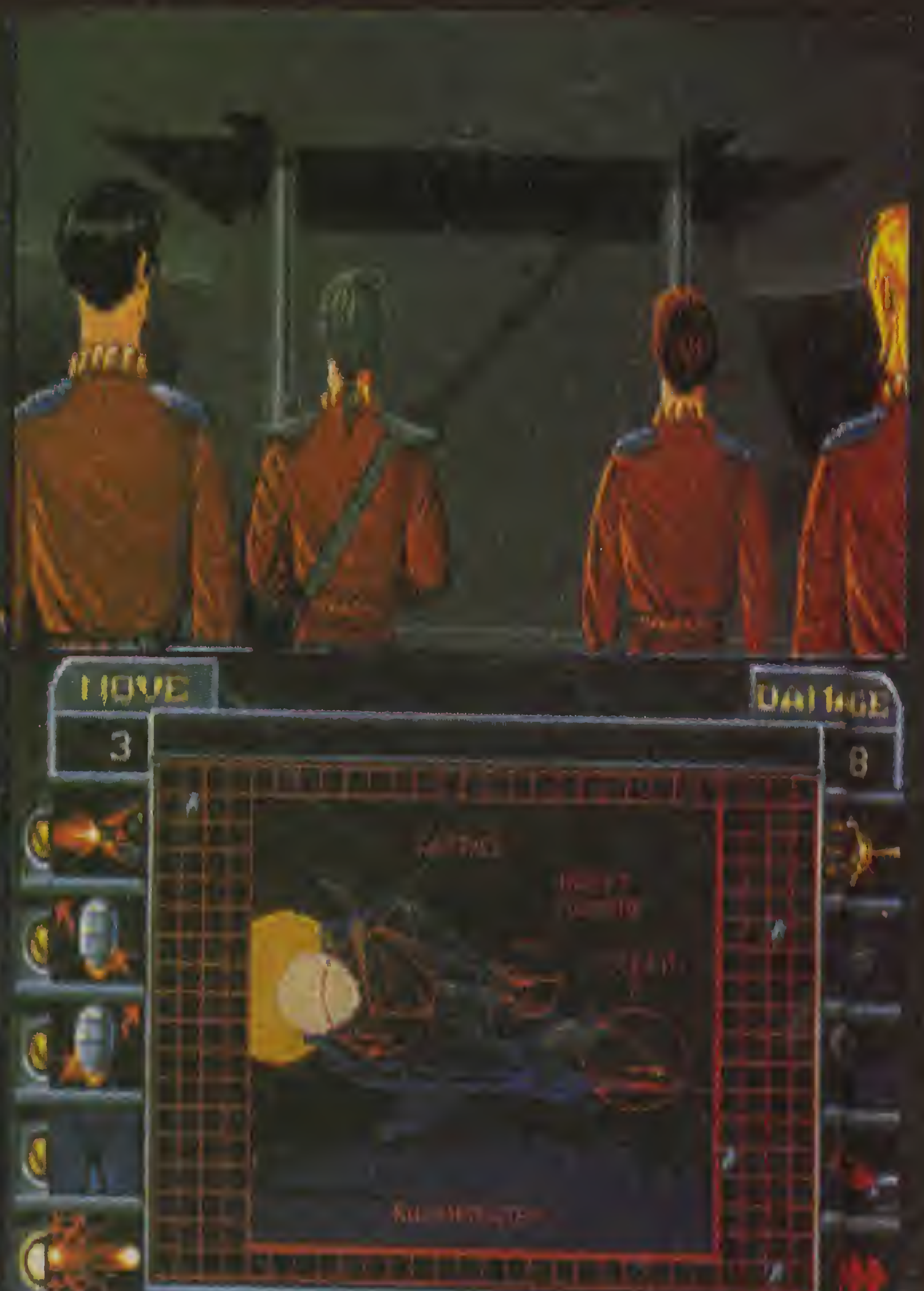
Na początku powita Cię pokaźne intro. Po jego obejrzeniu znajdziesz się jako gracz w prawie identycznej sytuacji, jak w poprzedniej części. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda po staremu, ale są to tylko bardzo złudne pozory.



Dwadzieścia lat to kawał czasu i nawet jeżeli spotkasz starych znajomych (jak Winnie Wim, który nadal szuka swojego ojca), szybko zauważysz, że to nie ten sam kosmos. Z dawnego porządku pozostało tylko wspomnienie. Ludzie stali się bardziej wyrafinowani i nieczuli. Obecnie liczą się tylko pieniądze, za które można kupić nawet całe systemy gwiezdne.

Programiści z **NEO**, co należy zaliczyć im na plus, umieją słuchać słów krytyki i zmienili co nieco w grze. I tak na przykład poprawie uległo ostro krytykowane w pierwszej części sterowanie postaciami. Równie uciążliwe kierowanie podczas walki (w czasie rzeczywistym) zostało udoskonalone m.in. przez dodanie przycisku "General Attack", pozwalającego na jednoczesne chwycenie broni wszystkim czterem członkom załogi. Dzięki temu wyraźnie poprawiła się łatwość i przyjemność grania. Jest to o tyle ważne, że teraz poruszać można się między dziesięcioma systemami planetarnymi, jak również jedną ruchomą stacją kosmiczną, gdzie odbywa się ożywiony handel wymienny. Zresztą wspomniany handel podlega naturalnym prawom popytu i podaży poszczególnych towarów, co czyni grę jeszcze bardziej atrakcyjną pod względem symulacji handlowej. Wpływ na rynek towarowy mieć mogą również wszelakiego rodzaju przypadkowe katastrofy i wydarzenia, jak na przykład: miejscowe klęski głodowe. Prócz tego, jeśli będziesz miał dostęp do informacji o ruchach i zamierzeniach przeciwników, możesz pokusić się o kilka korsarskich napadów na ich frachtowce, trzeba jednak bardzo uważać, gdyż takie wyczyny nie są mile widziane przez międzyplanetarną policję, podobnie zresztą, jak lukratywny handel zabronionymi towarami. Wszystkie te udoskonalenia przypominające nieco możliwości znane z gry ***Elite*** dodają pro-





OPISY



gramowi tak potrzebnego posmaku i urozmaicenia.

Postacie z pierwszej części nie zostały, niestety, przeniesione do części drugiej, dlatego też program wyposażony jest w edytor do samodzielnego ich kreowania oraz tworzenia drużyny. Poza tym bohaterowie mogą uczyć się zupełnie nowych zawodów (np. technik cybernetyczny, pilot, retoryk). Odpowiedni ich wybór będzie miał, jak się później przekonasz, znaczący wpływ na przebieg gry. Ażeby zapobiec zbytnim stratom osobowym, istnieje możliwość sztucznego wzmacniania poszczególnych części ciała. W ten sposób zwiększana jest siła i odporność członków Twojej drużyny. Dzięki temu każdy z nich może stać się prawdziwym bojowym cyborgiem siejącym śmierć w szeregach wroga. Oprócz dozbrajania zespołu możesz "zadbać" również o swój statek. Możliwość ta przyda się szczególnie podczas kosmicznych bitew.

To nie wszystkie innowacje. Prócz tego spotykasz się z całkowicie zmienioną, zaprojektowaną od nowa grafiką. Różnice pomiędzy pierwszą a drugą częścią będą widoczne szczególnie w miastach i labiryntach. W drugiej części **Whale's Voyage** obojętne jest czy wybierzesz się pod powierzchnię ziemi w poszukiwaniu surowców, czy też przelatywać będziesz nad nią, wszędzie "towarzyszyć " Ci będzie trójwymiarowa, złożona z fraktali grafika. Niezwykła jej płynność i efekty (m.in. powiększenia) wspaniale podkreślają atmosferę gry. Poza tym programiści, działając pewnie pod wpływem ***Dooma***, w identyczny sposób rozwiązali problem poruszania się postaci (naturalne kiwanie się na boki podczas chodzenia). Do tego dochodzą również świetnie wykonane animacje pojawiające się jako przerywniki między poszczególnymi akcjami (np. po przegranej bitwie). Całości dopełnia doskonale dopasowana do scenariusza ścieżka dźwiękowa wraz z digitalizowaną w pełni mową.



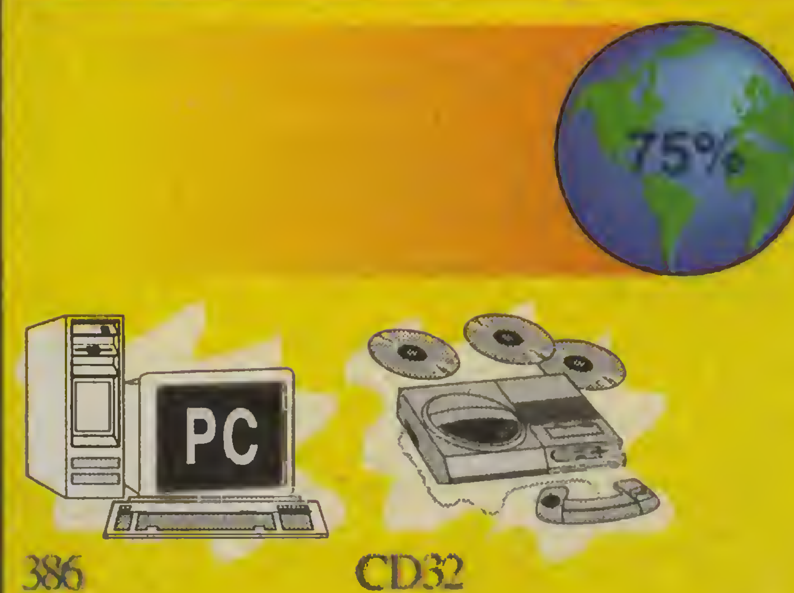


Na razie oczy i uszy cieszyć będą mogli tylko szczęśliwi posiadacze napędów CD-ROM. Dopiero w przyszłości firma zamierza wydać grę również w wersji dyskietkowej. Ze sprawdzonych źródeł wiem, że planowane jest uzupełnienie oferty o planszową wersję gry, jak również grę karcianą wykorzystującą elementy zaczerpnięte z **Whale's Voyage 2**.

Moim zdaniem, wydanie gry łączącej w sobie w tak udany sposób elementy strategiczne, handlowe i role-playing może być kluczem do sukcesu na coraz bardziej wymagającym rynku komputerowym. Czy tak się stanie, przekonamy się w najbliższej przyszłości. Jedno jest pewne, programiści z **NEO** wzięli sobie do serca słowa krytyki dotyczące poprzedniej wersji i znacznie poprawili swój produkt. Świadczy to o poważnym traktowaniu klienteli czyli NAS. Dlatego uważam, że takie właśnie kompleksowe potraktowanie problemu i liczne zmiany (na lepsze, oczywiście) stanowić będą dla fanów tego typu gier najlepszą gwarancję jakości programu.

Dariusz Lewkowski









Producent: Microforum Advanced

WSTĘP

Nieco historii. Przed rokiem 1990 przeciętna gra zajmowała jedną, może dwie dyskietki i można ją było odpalić zarówno na 286, jak i na większości XT-ciaków. Później, w miarę jak coraz więcej pecetów dysponowało procesorem 486, czterema i więcej MB pamięci, dyskami twardymi rozdętymi do granic widzialności przez DOS, gry również stały się bardziej wyrafinowane i oczywiście większe. Z początkowych kilku dyskietek instalacyjnych rozrosły się do 10 i więcej. Wszystko uległo zmianie wraz z pojawieniem się CD-ROM. Olbrzymia pojemność wynosząca około 650 MB zdawała się załatwiać wszystkie problemy twórców gier, jakie mieli oni z upchnięciem coraz większych ilości danych potrzebnych grom. Nie trzeba było jednak długo czekać na pojawienie się programów korzystających z 2, 3, a nawet 4 kompaktów. Myślę, że za jakiś czas programiści zaczną się pewnie zastanawiać, jak upakować wszystko, co trzeba upakować, tak aby gracz nie męczył się zbyt mocno, żonglując siedmioma błyszczącymi "cedekami". Koniec wykładu.

ROZWINIĘCIE

Maabus kanadyjskiej firmy **Microforum** to zaledwie (lub aż) 3 płytki, co chwilowo stanowi średnią światową dla gier z kompaktu. Oczywiście, rzecz nie w tym, ile płyt znajdziesz w pudełku, ale w tym, co znajdziesz na nich samych. W tym przypadku jest to gra przygodowa mocno rozbudowana zarówno pod względem graficznym, jak i dźwiękowym. Niestety, sądzę, iż tym dwóm elementom programu poświęcono zbyt wiele czasu, a zaniedbano rzecz chyba najważniejszą - grywalność.

Na początku wszystko wydaje się być w jak najlepszym porządku, poczynając od stojącego przed Tobą wybitnie "przygodowego" zadania. Musisz mianowicie spenetrować pewną tropikalną wyspę położoną gdzieś na Pacyfiku, na której satelity zarejestrowały bardzo wysoki poziom radioaktywności. Fakt, iż poprzednia ekspedycja badawcza zaginęła, skłonił marynarkę USA do wysłania tam Krawlera 1000 - bezzałogowego, silnie uzbrojonego pojazdu badawczego, nad którym, dzięki łączu satelitarnemu, możesz sprawować pełną kontrolę. Lądujesz więc na wyspie i zaczyna się Twoja przygoda. Kamery Krawlera przekazują obraz do Twojego komputera, Ty zaś korzystając z widocznego na ekranie menu, decydujesz, co Krawler ma robić. Oczywiście to, co pierwsze rzuca się w oczy, to grafika, a mówiąc ściślej, "chodząca" w SVGA, wspaniała, tropikalna dżungla. Naturalnie, świat nie kończy się na zielonym lesie i dlatego, prócz paru drzew, zobaczysz ponadto zniszczony japoński krążownik, egipskie rzeźby i zdaje się kilku Obcych - czyli rzeczy, które można znaleźć na każdej tropikalnej wyspie.

Niestety, na obraz rejestrowany kamerami Krawlera autorzy przeznaczyli zaledwie około 30% ekranu, całą resztę zapchali zaś niepotrzebnie różnymi wskaźnikami rejestrującymi poziom radiacji, pole magnetyczne itp. Główny atut **Maabusa** zdegradowano więc jakby do przystawki wspomagającej cały zestaw czujników, wskaźników i ekranów kontrolnych migających Ci przed oczyma, podczas gdy powinno być przecież na odwrót. Tak przynajmniej myślałem do tej pory. No cóż, myliłem się.

Jesteś w każdym razie na wyspie i czeka Cię trudne zadanie. W tłumaczeniu na język gry oznacza to, iż będziesz musiał rozwiązać kilka zagadek, odnaleźć i zbadać garść przydatnych przedmiotów oraz od czasu do czasu postrzelać do zamieszkujących wyspę zmutowanych zwierząt. Ot, taki standardowy zestaw czynności, które musisz wykonać w większości gier przygodowych. Niestety, i w tym przypadku **Maabus** nie uchronił się od pewnych potknięć. Weźmy na przykład strzelanie. Wydawałoby się, prosta rzecz: pokazujesz w co i naciskasz spust. W **Maabusie** jest to nawet prostsze, gdyż Twoja rola ogranicza się tylko do tej pierwszej czynności, a całą resztą zajmuje się pokładowy komputer Krawlera. Niestety, w praktyce oznacza to konieczność





dokładnego utrzymywania kursora myszki na celu tak długo, dopóki komputer (Krawlera) nie dokona niezbędnych do odpalenia pocisku obliczeń. Każde, najmniejsze nawet odchylenie powoduje, iż komputer nie mając dostatecznej ilości danych o celu, po prostu nie robi nic. Możesz wówczas tylko spokojnie (lub nie) popatrzeć, jak jakiś mutant niszczy Ci pojazd. To tak, jakby uzbrojony w karabin żołnierz dał się zasztyletować, gdyż do końca nie był pewien, czy trafi w nadbiegającego z naprzeciwka wroga. Trochę to głupie, nie mówiąc o tym, iż sam pomysł automatycznego strzelania raczej nie wpływa dobrze na dramatyzm zabawy. W końcu nie ma to jak samemu nacisnąć spust.

Jedźmy jednak dalej. Mając na sumieniu pierwszego mutanta, który czai się niedaleko punktu startu, możesz udać się w głąb wyspy. Tutaj również czeka Cię nieprzyjemne rozczarowanie. Po pierwsze, Krawler porusza się skokowo, od lokacji, do lokacji, podobnie jak miało to miejsce w ***Dragon Lore***, ***Iron Helix*** czy ***The 7th Guest***. Po drugie, jak na tak rozbudowaną grę, możliwość poruszania się zaledwie w czterech kierunkach to trochę za mało. O ile pamiętam, taką paletę ruchów oferował już ***Eye of the Beholder***, a różnica w czasie między tymi dwoma programami jest przecież spora. Nie wspomnę już o tym, iż mowy nie ma, abyś mógł wjechać w dżunglę tam, gdzie Ty chcesz. Autorzy zaprojektowali niejako "z góry" wszystkie dostępne ścieżki i tylko z nich możesz korzystać. Rzecz w tym, iż większość graczy na pewno chciałaby z nich zboczyć. To taka zwykła, ludzka ciekawość. W **Maabusie** nie ma szans, aby była ona zaspokojona.





Na tym smutnym obrazie, jaki do tej pory przedstawia **Maabus**, jedynymi żywszymi kolorami jest audiowizualna strona gry. O grafice już nieco wspomniałem, choć na pewno nie wymieniłem jeszcze wspaniałych filmowych sekwencji, których w programie znalazło się całkiem sporo. Tradycyjnie wspierają one akcję gry, a przy okazji dodają jej nieco pikanterii. Oczywiście, cały efekt przepadłby z kretesem, gdyby nie należytej jakości digitalizowane efekty dźwiękowe i muzyka. Tutaj jednakże również jestem spokojny o przyszłość **Maabusa**. Program "słucha" się i "ogląda" naprawdę z przyjemnością.

ZAKOŃCZENIE

Trudno mi jednoznacznie zachęcić lub zniechęcić do zabawy z **Maabusem**. Jak już mówiłem, na początku gra prezentuje się dobrze, potem jednak... Potem wszystko zależy już od tego, co kto lubi. Moja subiektywna ocena stawia **Maabusa** w kategorii tych gier, w których nastąpił przerost formy nad treścią, grzech bardzo często spotykany wśród programów "chodzących" na CD-ROM. Z drugiej strony, gra wygląda naprawdę fenomenalnie, tak pod względem oprawy dźwiękowej, jak i oprawy graficznej. Urzeka zwłaszcza to ostatnie, gdyż gra w całości została wyrenderowana i do żywego przypomina film.

I ostatnia sprawa. Aby podnieść atrakcyjność swojego wyrobu, firma **Microforum** chwyciła się bardzo ciekawego pomysłu. Przy wychodzeniu do DOS-u pojawia się okienko z jednorękim bandytą. Jeśli uda Ci się wylosować zwycięską kombinację rysunków, wygrywasz zestaw produktów **Microforum**. Wystarczy wysłać wydrukowaną stronę, na którym znajdzie się Twój zwycięski bandyta. Kto wie, może to też jest sposób na złapanie nabywcy?

Piotr Orcholski

Dystrybutor:
Techland



PRZYGODOWA

70%

PC

486, SVGA, 4 MB RAM, Windows 3.1, Double Speed CD-ROM, SB

OPISY





Producent: Rowan Software

Dawn Patrol to kolejny po ***Red Baronie***, ***Knights of the Sky*** i ***Wings of Glory*** symulator próbujący wiernie odtworzyć powietrzne zmagania z okresu I wojny światowej. Próba ta jest zresztą niezbyt udana, ale zacznijmy od początku.

I WOJNA ŚWIATOWA W POWIETRZU

charakteryzowała się przede wszystkim niskim poziomem technicznym samolotów uczestniczących w walce. Szczególnie te "pierwsze" maszyny, czyli Fokker Eindecker po stronie niemieckiej i Morane Bullet po alianckiej, były bardzo podatne na przeciążenia i różne defekty (np. silnika). Wielu słynnych pilotów zginęło podczas nieudanych startów i lądowań czy też kolizji (np. Oswald Boelcke). Samoloty stanowiły połączenie drewna (lekkiego) i tektury z kilkoma elementami metalowymi. Zazwyczaj były niezbyt odporne na ostrzał, dlatego też o przeżyciu w powietrzu decydowały dwa czynniki: poziom techniczny aeroplanu i umiejętności pilota. W **Dawn Patrol** jest podobnie i to, jak długo będziesz się utrzymywał w powietrzu, także zależy od tego, na czym latasz oraz od Twoich umiejętności.

DAWN PATROL

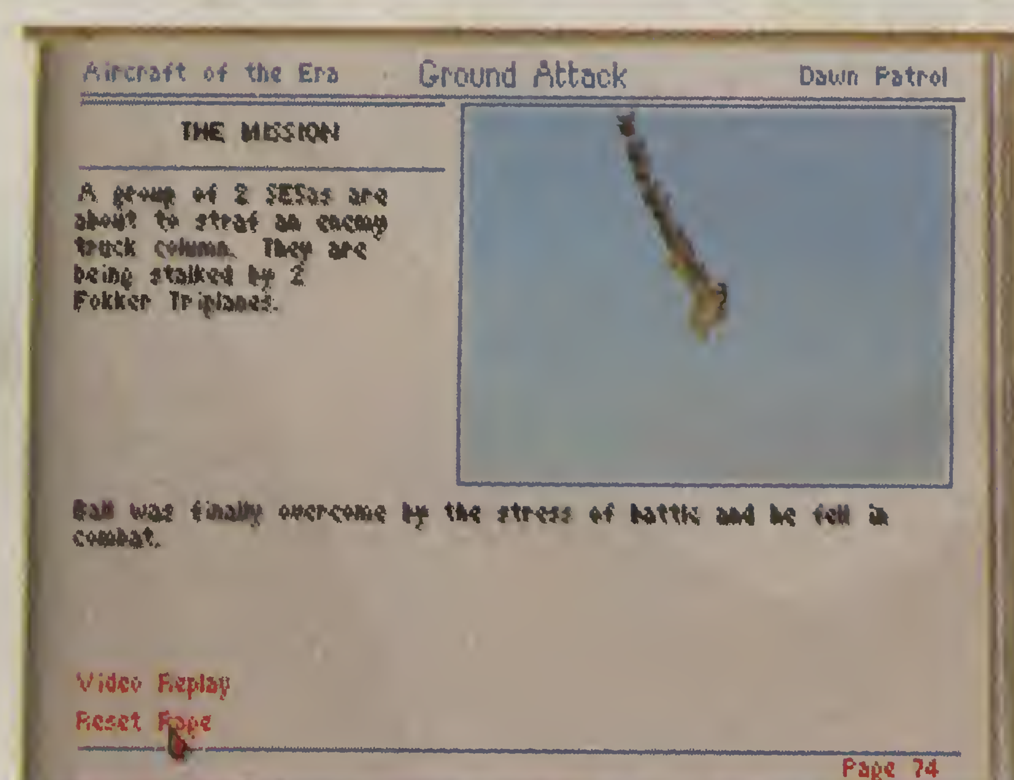
oferuje Ci nowe ujęcie walk powietrznych z tamtego okresu. Dzięki temu nowatorstwu wyprzedza np. ***Red Barona***. Na czy ono polega? Otóż wszystkie menu (a więc kariery, misje itp.) są przedstawione niejako w formie encyklopedycznej. Oznacza to, że jeśli na przykład pojedynkujesz się z Rene Fonckiem, przed misją otrzymujesz o nim różne informacje - że był najlepszym asem sprzymierzonych, że odniósł 75 zwycięstw, że w czasie całej wojny jego samolot (Spad 13) trafiła tylko jedna kula. Do tego dodano pełno fotografii ilustrujących fakty historyczne. W ogóle cała encyklopedia ma kształt wielkiej księgi. Jej ogrom nie powinien przerażać, gdyż jest bardzo łatwa w obsłudze (choć czasami można się nieźle "zakopać"). Tekstów w księdze jest co niemiara, na szczęście nawet laik znający tylko podstawowe słówka angielskie będzie mógł ją sobie poczytać. Poza tym, jeśli kogoś to nie interesuje lub przestudiował całą instrukcję (co jest chyba niemożliwe) i chciałby sobie powalczyć, a co najważniejsze, postrzelać, ten może przejść od razu do gry. W końcu najważniejsze jest, aby sprawdzić

JAK TO WYGLĄDA W PRAKTYCE?

To pytanie zadałem sobie w chwilę po zaznajomieniu się z programem i muszę przyznać, że miałem z tym kłopot. Doszedłem do wniosku, że gra posiada duże walory edukacyjne, do których niestety czasami po prostu trudno dotrzeć. Dzięki **Dawn Patrol** znacznie wzbogaciłem swoją wiedzę z zakresu lotnictwa i nie tylko. Wszystkie informacje czyta się bardzo szybko nie tylko ze względu na dużą "przejrzystość" tekstów, lecz również z uwagi na dobrą grafikę. Niestety, w czasie "wchłaniania" tej wiedzy przychodzi nieodparta chęć sprawdzenia tego w "rzeczywistości ". I tutaj klops, bo









SYMULACJA

podniebnych walk powinna stanowić niejako "trzon" **Dawn Patrol**, tymczasem jest chyba jego najsłabszą stroną. Od strony manewrowości aeroplany prezentują się dobrze, ale reszta, lepiej nie mówić. Wszystkie maszyny latają zbyt szybko i płynnie oraz zbyt łatwo poddają się poleceniom steru. W rezultacie symulacja bardziej przypomina mi jazdę samochodem, niż latanie samolotem. Do tego należy dodać bezsensowną rolę celownika. Na co mi taka "ozdóbka"? Przecież pociski i tak wylatują gdzie chcą. Poza tym misje nie łączą się w kampanię, tylko są banalnie prostymi odrębnymi scenariuszami. Mam dalej wymieniać? Po co? Lepiej powiem ogólnie, że **Dawn Patrol** z realistyką ma tyle wspólnego, co wpływ wiatrów monsunowych na rozwój kolarstwa w Chinach. Choć z drugiej strony, może się zbytnio czepiam.

Teraz zbierzmy to wszystko do, eeee... No, w każdym razie czas na małe

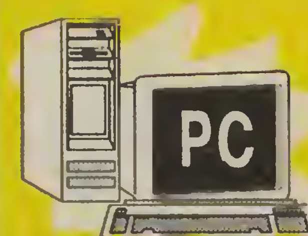
PODSUMOWANIE

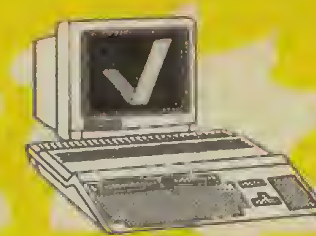
Będzie ciężko, ale spróbuję to zrobić. **Dawn Patrol** jest mimo wszystko symulacją, ale oczywiście z baaardzo dużą domieszką gry edukacyjnej. Podejście do tematu jest dobre, podobnie jak wykonanie (szczególnie grafika), ale reszta naprawdę nie prezentuje się tak wspaniale. Właściwie jedynie walory edukacyjne opisywanej gry mogą być pretekstem do dłuższego przebywania z komputerem. Jeśli ktoś szuka w **Dawn Patrol** "uczciwego" i realistycznego symulatora, to raczej się zawiedzie. Mimo wszystko wystawiam wysoką notę za nowatorskie podejście do tematu i miłą dla oka grafikę. Ci, którzy chcą poszerzyć swe wiadomości z zakresu I wojny światowej, zapewne sięgną po **Dawn Patrol**. Miłego czytania, no i oczywiście strzelania, życzy:

Tomasz Dominiak

SYMULACYJNA







PC 386, 4 MB RAM, 20 MB HDD

Tylko AGA





Producent: SSG

Druga wojna światowa jest chyba najpopularniejszym tematem gier strategicznych. Większość jej epizodów doczekała się komputerowej "wersji wydarzeń". Wymienianie jakichś konkretnych tytułów byłoby co najmniej bezcelowe. Ich ilość jest niewiarygodna i, co ważniejsze, stale rośnie. Jednym z ostatnich hitów o tej tematyce jest **Carriers at War**, najnowszy produkt firmy **SSG**.

Dokładniej mówiąc, **Carriers at War** dotyczy wojny na Dalekim Wschodzie. Do niedawna nikt nie wątpił w fakt, że druga wojna światowa zakończyła się 8 maja 1945 roku. Dziś jednak powszechnie wiadomo (mam nadzieję, że dotyczy to również Ciebie, Czytelniku), że gdy 2 maja padł Berlin, na Pacyfiku wciąż toczyły się ciężkie walki. Japonia, ostatni członek państw Osi, poddała się dopiero cztery miesiące później, podpisując na "Missouri" akt kapitulacyjny.

Carriers at War

Bitwy lotniskowców są bardzo specyficznym starciem na morzu. Z tego względu temat ten jest dość trudny do przedstawienia na ekranie monitora. Wcześniej tylko *SSI* podjęła takie wyzwanie, ale *Carriers Strike* chyba nie sprostał oczekiwaniom.

W grze strategicznej mocno trzymającej się historii bardzo ważne są scenariusze. I tutaj pierwszy zawód, w **Carriers at War** scenariuszy jest zaledwie sześć, co zapowiada szybko nadchodzącą nudę (uwaga: szybko dla strategów oznacza miesiąc). Tę niedogodność rekompensują częściowo fikcyjne warianty (po jednym na scenariusz).

Carriers at War jest typową grą strategiczną. Z tego względu odbywa się na poziomie operacyjno-taktycznym. Pominięto wszelkie sprawy związane z dowodzeniem na niższych szczeblach (mniej ważne zespoły można przydzielić komputerowi).



Ponieważ gra jest wierna historii, zespoły operacyjne są niezmienne. Myślę, że zabieg ten był konieczny, by dotrzymać realizmu. Wydawanie rozkazów zespołom nie jest trudne i interfejs zdaje egzamin znakomicie. W opcji ACTION wyznaczasz kierunki rozpoznania lotniczego, zapoznajesz się z komunikatami pogodowymi i zakresem działania zespołu. Rozkazy dotyczące poruszania się wydajesz w opcji MOVEMENT. Informacje o ogólnym stanie zespołu znajdują się w opcji STATUS. Przejrzystość tych ikon redukuje do minimum bierny czas gry, co niewątpliwie należy zaliczyć do plusów interfejsu.

Lotniskowce, jako najważniejsze okręty Twojej floty, zostały wyróżnione specjalną ikoną przy dowódcy, który dysponuje takowym okrętem. Kliknięcie na tej ikonie przenosi Cię do ekranu dowodzenia lotniskowcami (można tam się dostać również z ekranu operacyjnego, wciskając TAB). Schemat ułożenia ikon jest taki sam, jak w przypadku zwykłych okrętów, z tym że miejsce zespołów zajęły pływające lotniska. Zmianie uległy także rodzaje działań: ACTION umożliwia ogólny wgląd na sytuację lotniskowca (uszkodzenia, kurs, prędkość itp.). Tutaj znajduje się również okno komunikatów radarowych. Z niego właśnie dowiesz się, czy zostałeś zauważony przez wrogie samoloty zwiadowcze (Search Planes), jeśli więc nie chcesz dać się zaskoczyć, uważaj na tę ikonę. Ekran INFO umożliwia bezpośrednie kierowanie poszczególnymi dywizjonami (Squadrons). Masz więc takie rozkazy, jak uzbrojenie (Arm & Fuel), rozbrojenie (Disperse), transfer (Trn) czy wreszcie patrol powietrzny nad zespołem (CAP). Za pomocą specjalnych tabelek można się również dowiedzieć gdzie i w jakim stanie znajduje się dany dywizjon. Oto znaczenie poszczególnych tabel:

Disperse - dywizjon znajduje się w hangarze, jest rozbrojony i czeka na rozkazy;

Arming - dywizjon jest właśnie uzbrajany;

Cap - dywizjon uczestniczy w osłonie swego zespołu;

Air Group - dywizjon bierze udział w misji bojowej;

Air Ops - dywizjon znajduje się w powietrzu bez celów bojowych (np. rozpoznanie, powrót na pokład);

Landing - dywizjon właśnie ląduje (część samolotów jest w powietrzu);



Landed - dywizjon jest już na pokładzie.

Ostania opcja, STRIKE, jest moją ulubioną. Dlaczego? Ponieważ klikając na niej, połowę zwycięstwa mam już w kieszeni. Tutaj wybiera się cele śmiercionośnych nalotów (Accept Target). Ostatnią czynnością jest wybranie dywizjonów mających wykonać zadanie (zazwyczaj wszystkie). Jeszcze tylko Accept Strike i w 90% można spokojnie oglądać druzgocącą porażkę wroga.

Pomocne opcje znajdują się w ikonie Displays (górne menu). Dobry dowódca nigdy nie zapomina o takich rzeczach, jak samoloty zwiadowcze, ich meldunki, raporty okrętów podwodnych czy stan pogody, zaglądaj więc tu dość często. W górnym menu sterujesz również upływem czasu, który podzielony jest na pięciominutowe odcinki.

Z konieczności nie wymieniłem wszystkich dostępnych opcji, znakomita komunikatywność interfejsu daje każdemu indywidualną możliwość poznania tajników gry.

BITWA MORSKA

Podczs bitwy lotniskowców walka bezpośrednia należała do rzadkości. Z tego względu autorzy potraktowali to starcie dość schematycznie. Pole bitwy podzielone jest na osiem stref, po których przesuwają się poszczególne jednostki. Zespół uczestniczący w bitwie dzieli się na straż przednią (VAN), siły główne (LINE) oraz straż tylną (REAR). Okręty, które w bitwie bezpośredniej są bezużyteczne (CONVOY, Carriers), zostały wydzielone osobno. Każda część zespołu działa samodzielnie i jest niezależna od reszty. Ruchem okrętów steruje się za pomocą rozkazów poruszania (Moving Orders). Możesz więc zbliżyć się (CLOSE), pozostać w dotychczasowej strefie (MAINTAIN), zezwolić na akcję samodzielną (OPEN) lub spróbować ucieczki (FLEE). Ogień można otworzyć dopiero, gdy przeciwnik znajduje się w zasięgu dział. Zasięg zmienia się w zależności od klasy okrętu (w strefach):

a) pancerniki - 6-7,
b) krążowniki - 5-6,
c) niszczyciele - 3,
d) torpedy - 1-2.

Do otwarcia ognia służy ikona Fire Orders. Ustalasz tu cele dla torped oraz pocisków dużego i średniego kalibru. O zwycięstwie decyduje praktycznie tylko liczebność i oczywiście











klasa okrętów. Rzadko wygrywa zespół słabszy. Z kilku względów strona japońska ma większe szanse w takim starciu. Po pierwsze, liczebność, szczególnie ciężkich krążowników, jest przygniatająca, po drugie, owe krążowniki są wyposażone w torpedy, a po trzecie, japońskie torpedy mają większy zasięg i szybciej się ładują co często przesądza walkę niszczycieli. Jak widać, grając Japończykami można śmiało ryzykować szybkie rajdy zespołami pancerników i krążowników.

BITWA LOTNISKOWCÓW

Zacznę od tego, że znaczny wpływ na przebieg nadchodzącego starcia mają posunięcia i operacje wykonane jeszcze przed nim. Innymi słowy, bitwa rozpoczyna się natychmiast, nawet gdy przeciwnik jest jeszcze o setki mil morskich. Należy umiejętnie kierować zespołami, pamiętając o dużej wadze wydawanych rozkazów. Właściwa bitwa rozpoczyna się w momencie wykrycia przeciwnika (lub jeśli on wykryje Ciebie). Należy pamiętać, że doniesienia są często mylne i rzekomy lotniskowiec może okazać się np. tankowcem (lub na odwrót), trzeba się więc mocno zastanowić, nim klikniesz na Accept Target. Jeżeli już zdecydujesz się na atak, pamiętaj, by nie rozpraszać swych sił i rzucić wszystkie dywizjony na jeden cel: zespół z lotniskowcem. Samoloty wystartują dopiero 20-30 minut po zaakceptowaniu ataku. Powodem tego opóźnienia jest uzbrojenie i zaatakowanie maszyn. Oczywiście, istnieje możliwość (Arm & Fuel) trzymania samolotów gotowych do startu. Jednak szanse przeżycia nalotu tak "nafaszerowanym" lotniskowcem są właściwie zerowe. Ogólnie rzecz biorąc, wynik walki lotniskowców zależy od tylu drobiazgowych czynników, że opracowanie, czy choćby przedstawienie jakiejś metody staje się niemożliwe. Po prostu, każdy musi wypracować własną taktykę. Jej tworzenie wymaga przestrzegania pewnych prawideł:

- nigdy nie atakuj w nocy;
- nigdy nie wysyłaj samolotów bez eskorty;
- w dzień na CAP-ie zawsze musi być jakiś dywizjon;
- nigdy nie grupuj zespołów z lotniskowcami;
- używaj lotnisk do transferu podczas ataku (Henderson Field);
- pamiętaj o pogodzie;
- nie marnuj samolotów na naloty baz (niech robi to lotnictwo lądowe);
- nie używaj lotniskowców w bitwach bezpośrednich;
- staraj się nie wpłynąć w zasięg lotnictwa z baz lądowych;
- gdy w walkę angażują się lotniskowce, korzystaj z opcji Run 5 Minutes;

Na koniec tym wszystkim, którzy nie mają pomysłu na następną bitwę, chciałbym przedstawić jedyną sprawdzoną metodę. Otóż warto wysłać jeden zespół, najlepiej z lotniskowcem (jednym) z maksymalną prędkością, na akwen wroga, siły główne natomiast utrzymywać jakieś 300 mil za "przynętą", która z pewnością ściągnie na siebie atak wroga (i o to chodzi!). W tym momencie masz już dużą przewagę, gdyż bez względu na to, czy "przynęta" zatonie, znasz już pozycję wroga (połowa zwycięstwa), a on jest na razie bezbronny (ponieważ atakuje "przynętę"). Teraz do akcji wkraczają siły główne... Metoda ta nie jest zbyt oryginalna. Stosowano ją już podczas wojny. Najlepszym okrętem na przynętę jest lekki lotniskowiec (np. "Shoho" czy "Ryuho"), ewentualnie może to być zespół krążowników z samolotami zwiadowczymi. Jak widać, strona japońska ma lepsze predyspozycje ku takiej taktyce.

Na koniec ocena. Czuję, że muszę jakoś usprawiedliwić te 90%. Wystawiając tak wysoką ocenę, wziąłem pod uwagę tylko te aspekty gry, które z punktu widzenia stratega są najważniejsze (grywalność, interfejs, realizm itd.), pominąłem natomiast grafikę (i tak niezłą) oraz dźwięk (lepiej wyłączyć). Ostatecznie **Carriers at War** jest naprawdę dobrą gierką, ale zauważą to i docenią tylko prawdziwi strategdzy. Dla reszty będzie to kolejna "historyczna nuda". I niech tak zostanie.

Łukasz Dominiak





STRATEGICZNA

90%

PC

PC 386,
EGA, VGA,
2 MB RAM, SB





Producent: Gremlin Interactive

Zapewne każdy z Was widział bądź przynajmniej słyszał o poprzednich dwóch częściach *Premier Manager*. Ostatnio firma **Gremlin Interactive**, z myślą o miłośnikach tego typu zabawy, wypuściła trzecią część gry. Zasadniczo program nie różni się od poprzedników. Opcje pozostały te same, choć oczywiście znacznie je rozbudowano i poszerzone o nowe. Zmieniono też wystrój gry, ale trudno się temu dziwić, rosnąca konkurencja zmusza do nieustannego podnoszenia poziomu kolejnych produktów.

Tak jak poprzednio, grę rozpoczynasz prowadząc jeden ze słabszych zespołów. Musisz na początku zatrudnić ekipę pracującą nad Twoim zespołem. Poprzednio należało do trenerów dzwonić, co było trochę kłopotliwe; teraz masz do nich bezpośredni dostęp, wybierając ich z menu. Każdy z trenerów może zatrudnić swojego informatora, doradcę. Oprócz standardowych zadań (szukania zawodników o konkretnych, podanych predyspozycjach) przypisano mu jeszcze możliwość szpiegowania w zespole przeciwnika i negocjowania warunków transferu zawodników z klubu do klubu. Do swoich zawodników możesz dzwonić, przyznawać im nagrody, przedłużać kontrakty. Powiększanie stadionu jest także bardziej rozbudowane. Możesz stawiać reklamy, wybierając najlepszego kontrahenta, dobudowywać krzesełka, poszerzać parkingi etc.

Jeśli chodzi o rozgrywanie meczu to, niestety, animacja nie prezentuje się zbyt dobrze. Widzisz boisko, zawodników, nazwisko zawodnika aktualnie będącego przy piłce. Poza tym gra toczy się na jedną bramkę, co nie wydaje się zbyt poważne. Widać twórcy nie nastawiali się na graficzną jakość programu, tylko na stronę taktyczną. Na szczęście, w tej dziedzinie nie poskąpiono. Możesz procentowo ustalać, na co mają nastawiać się zawodnicy - na podawanie czy też drybling. Poza tym każdy zawodnik posiada pewne zdolności. Można wybierać także konkretnych zawodników do ściśle określonych stałych fragmentów gry.



Ostatnia sprawa, ma którą chciałbym zwrócić uwagę, to strona finansowa gry. Z przykrością muszę stwierdzić, że kredytodawca, czyli bank, nie jest zbyt skłonny do użyczania swoich pieniędzy. Dopiero po długich pertraktacjach udało mi się osiągnąć sukces w tej dziedzinie. To oznacza, że gra polega na nieustannym liczeniu się z pieniędzmi i przez to jest znacznie trudniejsza do ukończenia.

Początkowo chciałem porównać ***On The Ball League Edition*** i **Premier Manager 3**, ale w końcu doszedłem do wniosku, że jest to pozbawione sensu. Co prawda obydwie gry traktują o tym samym, jednakże przedstawione są w zupełnie inny sposób. Pierwsza z nich przeznaczona jest głównie dla tych, którzy nie mają zbytniego doświadczenia w tego typu grach. Oprócz elementów typowych dla managera, występuje w niej ładna animacja, a całość jest przejrzysta i nie stwarza większych problemów w obsłudze. Natomiast druga z nich dotyczy profesjonalnego wręcz kierowania klubem i jak już mówiłem, jest dosyć trudna, zwłaszcza dla początkujących. Z tego właśnie względu **Premier Managera 3** polecam głównie zaprawionym w tego typu rozrywce graczom. Jeżeli komuś podobały się poprzednie części, tym bardziej powinien spróbować swoich sił w części trzeciej.

Arkadiusz Matczyński

STRATEGICZNA

75%

PC

PC 386,
4 MB RAM,
7 MB HDD, SB

1 MB RAM,
też AGA

OPISY





Producent: SSI

Dobry rycerz Rubryk miał zły dzień. Nie dość, że został wyeksmitowany z gospody "POD ŻUBRZYM ROGIEM" za niepłacenie należności, to jeszcze goniec przyniósł mu wezwanie od czarodziejki Mormii. Wzywała go ona bezzwłocznie w wyjątkowo pilnej sprawie. Ponieważ złota nigdy za wiele, a zwłaszcza dla tego, kto go nie posiada, Twój bohater postanowił udać się we wskazane miejsce. Jako że niedawno został pozbawiony także konia, podróż do rezydencji chlebodawczyni zabrała mu cały dzień. Gdy zdrożony przybył wreszcie na miejsce, czarodziejka właśnie odprawiała gusła. Zapytana, bezzwłocznie przedstawiła mu cel misji. Okazała się nim być pewna kula leżąca na samym dnie paskudnego, ociekającego zgnilizną lochu, a tenże znajduje się oczywiście w samym środku wyjątkowo nieprzebytych i zdradliwych bagien. Gdy doszło do kwestii płacowej, obie strony wykazały pewne antagonizmy. Ponieważ Mormia należała do typu ludzi, dla których reklamacje nie istnieją, Twój bohater błyskawicznie znalazł się u wrót zamku kryjącego w sobie sieć labiryntów, a na końcu zdobył tak pożądaną kulę, unikając tym samym długiej wędrówki przez moczary. Potem otrzepał nieco zmaltretowane odzienie i raźno ruszył w swoją kolejną podróż...

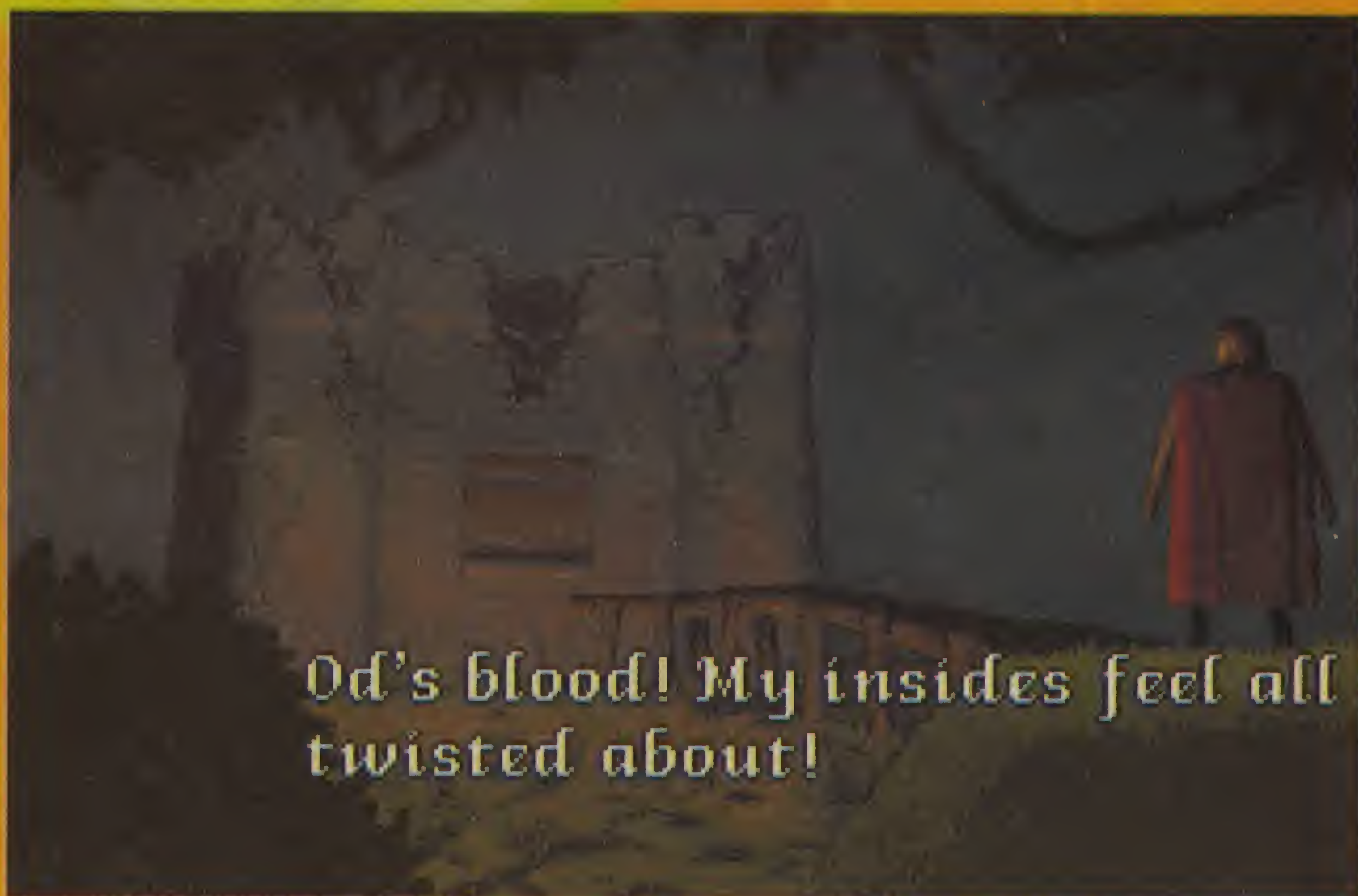
Przed Tobą jeszcze jeden rolplej. Na dźwięk tego słowa co niektórzy ziewają znudzeni, inni natomiast uśmiechają się podejrzanie i zacierają ręce. Tym razem dzieło zostało stworzone przez najbardziej chyba znaną i lubianą spółkę, a mianowicie **SSI**. Nie ma chyba gracza, który by o niej nie słyszał. Jej dorobek w dziedzinie programów RPG jest niezaprzeczalny. Nic więc dziwnego, że każdy fan tego typu rozrywki z niecierpliwością wypatruje każdego produktu, jaki pojawi się na rynku.

Jak prezentuje się **Dungeon Hack** z przesławnego cyklu ***Forgotten Realms***? Już pierwszy kontakt pozwala zauważyć spore podobieństwo między tym programem a ***Lands of Lore*** czy serią ***Eye of Beholder***. Bo cóż my tu mamy? Oto charakterystyczna plansza wyboru postaci. Nic nowego tutaj się nie znajdzie. Tradycyjny wybór profesji, rasy oraz płci. Można też przydzielić dodatkowe punkty siły, wytrzymałości itp. Później tylko wizerunek Twojej postaci. Notabene, szkoda, że każda rasa ma te same twarze. Teraz można zaczynać. W tym miejscu muszę pochwalić **SSI** za możliwość wyboru poziomu trudności. Są trzy, a każdy wyróżnia się inną liczbą korytarzy i szybkością utraty jedzenia.

Zaczynasz grę i tu, hmm... Wszystko pięknie, jednak cała sceneria jakby żywcem wyjęta z ***Beholdera***. Panele kontrolne, opis postaci i korytarze wyglądają podejrzanie znajomo. Czyżby jeszcze jedno powielenie starego schematu? Za wcześnie na takie osądy, bo oto rzucają się w oczy dwa istotne fakty.

Po pierwsze, wędrówkę prowadzi się tylko jednym bohaterem przez cały czas. Kolejne brawa za sprytne ominięcie problemu tak namiętnie eksponowanego przez "rasowych" graczy RPG, jakim jest wzajemna korelacja członków drużyny. Nikt nie sprzeciwi się atakowaniu ciemnego elfa, czy czarownika, bo go po prostu nie ma. Zapewne niektórzy pomyślą, iż taki układ znacznie komplikuje przygodę. Otóż nie, bowiem jako profesję postaci można wybrać nawet kombinację trzech zawodów, np. wojownik, duchowny i złodziej. A wtedy wszystko gra. Naturalnie w dalszej części wędrówki nie można nikogo ze sobą zabrać. To, niestety, znacznie zubaża stronę fabularną gry. Obytym z poprzednimi grami **SSI** będzie bardzo brakować animowanych przerywników, które znacznie urozmaicały rozgrywkę i dawały odpowiednią motywację do kontynuacji swojej wycieczki.

Pozostaje jeszcze druga sprawa - i tu z kolei niezaprzeczalny plus dla **SSI**. W grze umieszczono generator poziomów, który za każdym razem, gdy wchodzi się do labiryntu, tworzy nowy układ korytarzy oraz ich wystrój. Jest to całkiem udany sposób na odmłodzenie każdej gry. Teraz można bawić się dungeonem do woli, a on nigdy nie powinien się znudzić. Piszę nie powinien, gdyż gra zostanie zapewne odebrana bardzo różnie (dlaczego, to się zaraz wyjaśni). Inna sprawa, że





tworzenie nowego labiryntu zabiera komputerowi nieco czasu, co może niecierpliwych, zwłaszcza posiadających wolniejszy sprzęt, kosztować trochę nerwów. Ale potem jest na szczęście nieco szybciej.

Czynności wstępne masz już za sobą. Teraz wypada powiedzieć coś o właściwej grze. Jak już zostało nadmienione, plansza główna jest standardowa i nie wyróżnia się niczym specjalnym. Liczne kieszenie ułatwiają przenoszenie wielu przedmiotów, których i tak znajdujesz więcej, niż możesz zabrać. Wśród znalezisk są liczne rodzaje broni, która przyda się w walce. Oprócz tego najczęściej spotykanym przedmiotem są... klucze. Około 70% drzwi otwieranych jest właśnie dzięki nim. Nie powiem, żebym był zachwycony takim rozwiązaniem, ale trudno, cóż robić? Poza tym artefakty nie stanowią żadnego zaskoczenia i każdy widział je w co najmniej jednej grze.



Plątaninę korytarzy zaplanowano bardzo misternie i byłoby łatwo się w nich zgubić, gdyby nie fakt, iż autorzy idąc z duchem czasu umieścili mapę. W dowolnej chwili można otrzymać jej powiększenie. Oczywiście mapa rysuje się w czasie podróży i nie zaznaczone są na niej pozycje jeszcze nie zbadane. Istnieje możliwość jej wydrukowania oraz przechowania w formie pliku na dysku. Naturalnie, mapa bardzo ułatwia poruszanie się, ukazując teleporty, przedmioty i potwory, jednak pewne rzeczy nie są na niej zaznaczone. Chodzi tu o przełączniki i ściany-iluzje. Te pierwsze mogą sprawić sporo kłopotów, gdyż znalezienie co niektórych jest niezwykle trudne, jeśli nie wie się, czego trzeba szukać. Natomiast niewidzialne ściany prowadzą do tajnych komnat, kryjących czasem interesujące przedmioty. Jeśli obszedłeś już cały poziom, a wciąż na mapie widnieją puste miejsca, niechybny to znak, iż jest tam sekretny pokój. Należy wtedy opukać odpowiednie ściany, a na pewno się coś znajdzie.

Cała gra polega na wędrowaniu po lochu w poszukiwaniu wyżej wymienionej kuli. Oczywiście, jak przystało na cykl ***Advanced Dungeons & Dragons***, a już zwłaszcza ***Forgotten Realms***, w dotarciu do celu przeszkadzają różne szkarady. Przy pierwszym kontakcie z wrogiem zrzedła mi nieco mina. Doprawdy, animacja potworów np. w ***Lands of Lore*** była o wiele lepsza. Nie dość, że bardzo realistycznie zadawały ciosy, to jeszcze z segmentu na segment przechodziły płynnie, a nie przesuwały się skokowo, jak to miało miejsce w innych rolplejach. Tymczasem w **Dungeon Hacku** masz standardowy sposób animacji monstrów. Nic nadzwyczajnego, muszę przyznać. Mimo tego każdy zabijaka może zakrzyknąć: "Ojciec, prać?!" i z wrzaskiem ruszyć na rzeź, gdyż "potworów ci u nas dostatek".



Szczerze podziwiam inwencję twórców, którzy wykreowali niesamowitą liczbę monstrów najprzeróżniejszych kształtów. Dostrzegam tu fascynację horrorami. Jak widać, zaowocowała ona bardzo korzystnie. Już służę przykładami: xill, scaladar, gargoryl, slitermorph, mumia, undead. Starczy? Mam nadzieję. Praktycznie na każdym poziomie znajdziesz dwa nowe stwory, naturalnie coraz niebezpieczniejsze, obdarzone właściwym tylko sobie wachlarzem ciosów. Ta różnorodność jest bardzo ważnym i jednym z głównych atutów gry.

Maszkary zostały także obdarzone przez autorów głosem, którego używają wyjątkowo często. Naprawdę, nie raz mogą przejść ciarki po plecach, gdy usłyszy się sekwencję dźwięków rodem z piekła, zwłaszcza gdy nie wiadomo, kto je wydaje.

Wrogowi należy przeciwstawiać się siłą i godnością osobistą, tj. bronią i czarami. O sprzęcie do zabijania nie da się powiedzieć nic nowego, bo chyba każdy wie, jak działa miecz, sztylet czy maczuga. Na temat magii natomiast można powiedzieć tyle, że korzystać z niej mogą tylko magowie i klerycy. Ponadto do rzucania czarów konieczny jest odpowiedni rodzaj szaty (niektóre zbroje to uniemożliwiają). Zestaw dostępnych zaklęć jest bowiem bardzo szeroki, jednak nie wnosi nic nowego. Programiści umieścili również sporą liczbę przedmiotów magicznych, z których korzysta się analogicznie do zwyczjnych artefaktów.



W czasie rozgrywki nie stwierdziłem obecności żadnej muzyki, a szkoda, gdyż przydałaby się. Częściowo rekompensują ten brak efekty specjalne, ale nie do końca. Za to program oferuje tabelę najlepszych grotołazów wraz z uzyskaną przez nich liczbą punktów doświadczenia. Oprócz tego w każdej chwili można przejrzeć historię swojego okrucieństwa, czyli ilość i rodzaje zlikwidowanych potworów.

Jak sama nazwa wskazuje, akcja **Dungeon Hacka** rozgrywa się wyłącznie w labiryncie. Nie uświadczysz tu choćby ścian z namalowanym lasem, czy miastem, nie mówiąc już o rozwiązaniach serii ***Ishar***. Być może wychodzi na jaw lenistwo autorów, a może takie były celowe założenia. Dość, że gdyby nie dopracowane graficznie lochy (ale bez przesady) i wiele potworów, gracza ogarnęłoby szybko znużenie. Tego się jednak na szczęście ustrzeżono. Program bowiem, wbrew temu, co sugerują moje poprzednie wywody, nie jest monotonny. Grafika i efekty dźwiękowe pozostawiają trochę do życzenia, to fakt, jednak gra ma unikatowy nastrój. Coś nieuchwytnego w atmosferze, co zmusza do zagłębiania się w labirynty dalej i dalej. Produkt posiada niewątpliwe podobieństwo do Beholderów i utrzymuje ich klimat. A to już wystarczający powód, by w niego zagrać.

Teraz trochę na temat bardzo istotnej sprawy. Wymagania sprzętowe są pozornie niewielkie, jednak wystarczy pograć choć pół godziny na czymś niższym od 386 DX z 4 MB RAM, by dostać apopleksji. Gra ma wtedy małą szybkość (lub jak kto woli, dużą wolność), często się zawiesza, a przy dużej ilości obiektów generowanych jednocześnie, ruch oraz wszelkie akcje głównego bohatera odbywają się z dużym opóźnieniem. Jeśli ktoś bardzo się uprze, to może tak grać, jednak wtedy do ideału daleko. Myślę, że przyczyn należy szukać w niezbyt poprawnym algorytmie. Porównajmy chociażby ***Ishara*** - tam złożoność przedstawionego świata jest o wiele większa, a mimo to program nie zwalnia





tak drastycznie. Jak już powiedziałem, trzeba to przecierpieć.

Gra okazuje się być dość trudna, dlatego jeśli ktoś już jest zdecydowany zmierzyć się z losem, powinien wygospodarować dwa tygodnie (chyba, że jest maniakiem i nie sypia). Przejście 18 poziomów na średnim zaawansowaniu zajęło mi niemal tyle. Oczywiście, im dalej w las, tym więcej drzew - potwory są coraz groźniejsze, niektóre z powodzeniem opierają się magii, a nawet zwracają jej skutki przeciw bohaterowi. Sugeruję zatem częste nagrywanie stanu gry - przezorny zawsze ubezpieczony. Cierpliwi na pewno sięgną celu, pozostali zatrzymają się w połowie i zniechęceni zostawią grę, jednak będą mieli świadomość, że próbowali.

Na zakończenie może parę uwag, które nasunęły mi się po użytkowaniu programu **SSI**. Po pierwsze, jedzenie jest niezwykle ważne, jednak pełni nieco inną rolę, niż zwykle w rolplejach. Mianowicie, wykorzystywane jest jedynie w czasie odpoczynku (rest w camp). Bez jedzenia bohater przeżyje, ale nie będzie mógł nauczyć się nowych zaklęć ani odzyskać sił. Jest to poważny problem, jednak tylko do czasu, gdy osiągnie się doświadczenie pozwalające na rzucanie zaklęcia "create food/water". Dalej wystarczy tylko czasem je uaktualniać. Po drugie, optymalną konfiguracją profesji bohatera wydaje się być kleryk/wojownik/mag. Postać zarówno dobrze walczy, jak i posiada możliwości posługiwania się magią - i to w bardzo szerokim zakresie. Po trzecie, nie warto przechowywać dużej ilości broni ani ubrania. Zabiera to tylko miejsce, które może być potrzebne na naprawdę ważne przedmioty. Po czwarte, monstra nie mają prawa przeszkadzać w czasie odpoczynku. Jeśli jakiś wróg znajduje się w pobliżu bohatera, to po prostu ten nie może rozbić obozu. Po piąte i ostatnie, komputer generuje wciąż nowe potwory na miejsce zabitych, nie zdziw się więc, jeśli zostaniesz zaatakowany w pomieszczeniu, które już oczyściłeś.

Pora na ocenę. Tu muszę przyznać, że mam mieszane uczucia. **Dungeon Hack** jest na pewno ciekawy, choć jego idea do najnowszych nie należy. Poziom wykonania, jak na te czasy, budzi pewne, czasem spore, zastrzeżenia. Mamy rok 1995, a to chyba do czegoś zobowiązuje. Z drugiej strony nowatorski i niespotykany dotąd sposób konfigurowania rozgrywki czyni z tej gry interesującą pozycję. Ponadto możliwość wyboru poziomu trudności sprawia, że gra staje się dostępna nawet dla niedoświadczonych poszukiwaczy przygód. Myślę zatem, że jest to program godny uwagi, który każdy szanujący się miłośnik ***AD&D*** winien mieć w swojej kolekcji, a z którym pozostała brać komputerowa może się zapoznać.

Piotr Bilski "Alien"

ROLE-PLAYING

75%

PC

PC 386,
2 MB RAM





Producent: Sierra

"Statek ziemski zbliżał się do systemu Beta Caeli. Na pokładzie dwa tysiące członków załogi spoczywało w komorach kriogenicznych, śniąc i czekając na przebudzenie. Potężnej wielkości kształt zmierzał w stronę planety Gaea. Od kadłuba odłączył się w pewnym momencie mały pojazd. Wkrótce dotarł nad powierzchnię globu i rozpoczął badania. Komputer pokładowy sukcesywnie przyjmował wysyłane dane. Wreszcie urządzenia odpowiadające za życie ludzi zostały uaktywnione. Misja Calypso rozpoczynała się."

Postanowiłem dzisiaj nie zanudzać Czytelników, dlatego dla odmiany będzie opis gry, której akcja rozgrywa się w... kosmosie. Swego czasu ŚGK zamieścił recenzję programu ***Reunion***. Wtedy to miałem możność podzielić się z graczami garścią refleksji na temat tej dość udanej produkcji strategiczno-przygodowej. Przyznam się szczerze, że ten typ rozrywki przypadł mi do gustu. Mimo tego nie oczekiwałem, iż zostanę ponownie uraczony podobną grą w tak krótkim odstępie czasu. Mam na myśli program **Alien Legacy** wyprodukowany przez **Sierrę**, która sukcesywnie rozszerza jak widać tereny swej działalności. Dla nie znających języka angielskiego wyjaśniam, że tytuł gry należy tłumaczyć jako "obcy spadek".

Fabuła do prostych nie należy, choć spotkaliśmy już takie nie raz. W XX wieku Ziemia poczuła się na tyle silna, że pozwoliła sobie na wysłanie ekspedycji do innych układów słonecznych. Jedną z nich stanowiła misja statku Calypso, której celem był układ Beta Caeli. Podróż zaplanowano na trzydzieści sześć lat i trwała ona bez zakłóceń. Tymczasem na Ziemi udoskonalono napęd silników hiperprzestrzennych. To pozwoliło na wysłanie kolejnej wyprawy w tę samą stronę. Drugi statek nosił miano Tantalus i charakteryzował się znacznym wzrostem prędkości w stosunku do poprzednika. Dzięki temu w połowie drogi wyprzedził Calypso i dotarł na miejsce przeznaczenia o piętnaście lat wcześniej.

Właściwa gra rozpoczyna się w momencie dotarcia drugiego statku do układu, kiedy zostaje obudzony podstawowy personel naukowy. Ludzie stają w obliczu bardzo trudnej sytuacji. Załogę Tantalusa spotkał równie tragiczny, jaki i nieznany los. Co gorsza, w tym czasie Ziemia została uwikłana w krwawą wojnę z mieszkańcami układu Alfa Centauri. Konflikt ten został zresztą rozstrzygnięty na korzyść wrogiej rasy. Tak oto ekipa Calypso staje się ostatnią placówką ludzkości. W dodatku czeka na nią obcy świat pełen tajemnic i niebezpieczeństw. Zapraszam więc na wygodny i komfortowy fotel dowódcy tej wyprawy.

Zadanie gracza jest proste (sic!). Wszystko sprowadza się do odbudowy ziemskiej cywilizacji w układzie Beta Caeli. Można tego dokonać, budując kolonie i dbając o jak najlepsze ich funkcjonowanie. Ponadto należy zadbać o potencjał obronny, aby w razie agresji odpowiedzieć skutecznym kontratakiem. Zupełnie inny problem stanowi odkrycie losu kolonistów Tantalusa. Pozostawili oni po sobie wiele obiektów mogących pomóc w rozwiązaniu tajemnicy. Rozgrywka toczy się więc dwutorowo: z jednej strony mamy aspekt strategiczny, z drugiej przygodowy. Znaczenie obu w ukończeniu gry jest jednakowe.

Zacznijmy od strony strategicznej. Wszystkimi działaniami kierujemy z pokładu statku-matki. Jeśli nie wiemy, co w danej chwili zrobić, warto zwrócić się o poradę do jednego ze swoich doradców. Mamy ich pięciu: naukowy, militarny, techniczny, inżynierski i nawigacyjny. Rozmowy z nimi są

Centrum dowodzenia:
1) Doradca wojskowy - dowodzi wszelkimi akcjami zbrojnymi.
2) Nawigator - tutaj możemy przejrzeć status wszystkich swoich pojazdów.
3) Doradca naukowy - dzięki niemu przeprowadzamy badania projektów technicznych.
4) Inżynier - zawiaduje koloniami.
5) Coś w rodzaju doradcy moralnego; ponadto zajmuje się dekodowaniem sygnałów radiowych.
6) Mapa systemu Beta Caeli.
7) Wykaz zasobów Calypso.





ważne, gdy chodzi o istotną strategicznie decyzję.

Swoją przygodę zacznijmy od wysyłania sond w kierunku innych ciał niebieskich. Na początku Calypso posiada na pokładzie cztery pojazdy, nazwijmy je lądownikami. Możemy wyznaczać im różnorodne misje, a sondowanie będzie jedną z pierwszych. Najpierw wybieramy jednostkę, później misję, a na końcu punkt docelowy. Do niektórych obiektów na początku nie będzie można się dostać ze względu na zbyt duży dystans, jednak wraz z odkrywaniem nowych zdobyczy techniki odległości staną się mniej istotne. Wybór zadania zatwierdzamy przyciskiem "launch". Od tego momentu trzeba odczekać, aż statek dotrze na miejsce, o czym zostaniemy powiadomieni przez nawigatora. Wtedy rozpocznie się badanie planety przez próbnik, a wszystkie zebrane dane zostaną przeniesione do naszego osobistego komputera (PDA) w postaci zwięzłego raportu.

Drugą czynnością, jaką musimy wykonywać dość często, jest schodzenie lądownikiem na powierzchnię. Ta misja nazywa się "exploration". Po jej uaktywnieniu podajemy na mapie ciała niebieskiego kwadrat, w którym chcemy lądować. Cele penetracji są trzy: złoża energii, ruda lub potencjał naukowy. Na ten ostatni składają się punkty doświadczenia każdej z dziedzin nauki oraz niezwykłe znaleziska. Odnalezienie wszystkich trzech ułatwiają specjalne skanery, które ukazują na mapie umiejscowienie ważnych obiektów. Po wybraniu interesującego nas sektora kierujemy tam maszynę. Gdy znajdziemy się na miejscu, uaktywniamy menu pozwalające z grubsza na zbliżenie się do powierzchni, budowę kolonii lub powrót do bazy. Wybierzmy na razie drugą możliwość. Nowa kolonia jest budowana natychmiast, jednak na początku wymaga nieco energii statku. W ogóle latając lądownikami trzeba zwrócić szczególną uwagę na stan energii (paliwa). Każda akcja kosztuje pewną jej ilość. Utrzymanie nowej bazy wymaga surowców i budowli. Pierwszym budynkiem, jaki należy postawić, jest barak mieszkalny (habitat). Ten jednak wymaga robotów, które trzeba przetransportować z bazy macierzystej. Po pierwszej budowli przychodzą następne, które wymagają już obecności ludzi. Między wszystkimi występują określone zależności, które warunkują funkcjonowanie bazy. Na przykład elektrownia daje prąd, ale potrzebuje ona rudy, którą może dać tylko fabryka, a także ludzi mieszkających w "habitat" i tzw. "life support". Tak samo jest z innymi konstrukcjami. Ogólny bilans surowców możemy oglądać na listwie pod mapą kolonii. Białe liczby oznaczają obecną ilość, czerwone to ubytki, natomiast zielone są nadwyżkami. Należy tak kierować rozwojem baz, aby wykazywały zyski, jako że w przypadku braku któregoś z surowców niektóre budowle przestają działać. Co pewien czas należy w miarę możliwości zwiększać także wydajność budowli (upgrade), przez co zwiększają się ich możliwości.

Powyższy akapit dotyczy baz na powierzchni planet, jednak istnieje jeszcze jeden typ instalacji, mianowicie stacje kosmiczne. W tym przypadku występuje istotna różnica. Jeśli stacja nie krąży wokół gazowego giganta (w układzie są trzy), to nie jest w stanie sama

Fabryka produkująca rudę, roboty, pojazdy lub rakiety.

Elektrownia produkująca energię.

Budynek mieszkalny, który w zależności od zaawansowania budowli może pomieścić od 100 do 300 mieszkańców.

Działo przeciwmeteorytowe.

Generator pola ochronnego kolonii.

Urządzenie do przesyłania rudy między koloniami.

Laboratorium badawcze, które produkuje punkty naukowe.

Astronomia.

Chemia.

Elektronika.

Geologia.

Biologia.

Matematyka.

Fizyka.









produkować rudy, niezbędnej do prawidłowego funkcjonowania. Tę trzeba dostarczać transportami, najlepiej z pobliskiej planety. Stacja jest za to świetnym miejscem do wznoszenia laboratoriów, które w spokoju mogą pracować nad dalszymi zdobyczami naukowymi.

W początkowej fazie istnienia bazy, a także w późniejszym okresie, trzeba wykonywać loty nad powierzchnią. Wystarczy wybrać pojazd i udać się w żądany sektor. Następnie przechodzimy do czegoś w rodzaju części symulacyjnej. Widzimy powierzchnię planety, a nad nią wznoszący się lądownik. Poruszamy się podobnie jak samolot, z tym że w każdej chwili możemy się zatrzymać. Przed nami pojawiają się różnorodne krajobrazy. Najważniejsze jest jednak to, co znajdziemy na dole. Jak już wspomniałem, mogą tam być złoża lub punkty naukowe. Oprócz nich znajdziemy również ruiny baz ludzi i wraki ich statków. Wszystko należy zbierać najeżdżając kursorem na dany obiekt (zamienia się w rączkę) i naciskając lewy przycisk. Po oczyszczeniu terenu pojawia się napis "sector cleared" i można wracać do bazy. Statki są także wyposażone w broń pokładową, która wraz z postępami w grze przydaje się coraz częściej. Możemy wybierać pomiędzy laserem (prawy przycisk myszy), a taktyczną bombą jądrową (odpowiednia ikona). Miotacz jest bardziej finezyjny, ale do użycia go potrzeba precyzji, natomiast bomba niszczy spory obszar wokół siebie, lecz w tym cenne znaleziska, dlatego warto je przedtem zebrać. Aby opuścić powierzchnię, naciskamy "leave".

Trzecim, bardzo ważnym aspektem naszej działalności są badania naukowe. W ciągu całej gry można zrealizować tylko (?) 59 projektów. Każdy charakteryzuje się innym celem i trwa różną ilość czasu w turach. Do realizacji tegoż potrzebne są również zasoby naukowe, m.in. zebrane na planetach. Dany wynalazek opisany jest szczegółowo, dlatego zawsze wiadomo dokładnie, co chcemy odkryć. Jeśli nazwa projektu widnieje w kolorze czerwonym, to znaczy, że jakiegoś zasobu brakuje i trzeba go uzbierać. Po dokonaniu odkrycia zwiększają się nasze potencjalne możliwości, np. otrzymujemy nowy napęd do lądowników, przez co zwiększa się ich zasięg. Zaczynamy wtedy od początku z nowym projektem.

Alien Legacy posiada rozwiniętą fabułę. Cała akcja toczy się zatem w jednym, ustalonym kierunku. Dla jednych stanowi to wadę, dla innych zaletę. Moim zdaniem, atmosfera towarzysząca penetracji układu i rosnące napięcie wraz z zagłębianiem się w tajemnicę losu kolonistów z Tantalusa zostały zbudowane bardzo dobrze i wciągają nie tylko fanów strategii. Mimo tego występuje tu pewna niedoskonałość. Zdaję sobie sprawę, że programiści **Sierry** chcieli zagmatwać scenariusz i utrudnić pomyślne zakończenie, jednak w praktyce wygląda to tak, że miotamy się lądownikami, badając coraz to nowe sektory innych planet, by tam zostać odesłanym jeszcze gdzie indziej. Po pewnym czasie zaczyna to być nużące, choć oczywiście nie kładzie całego produktu.

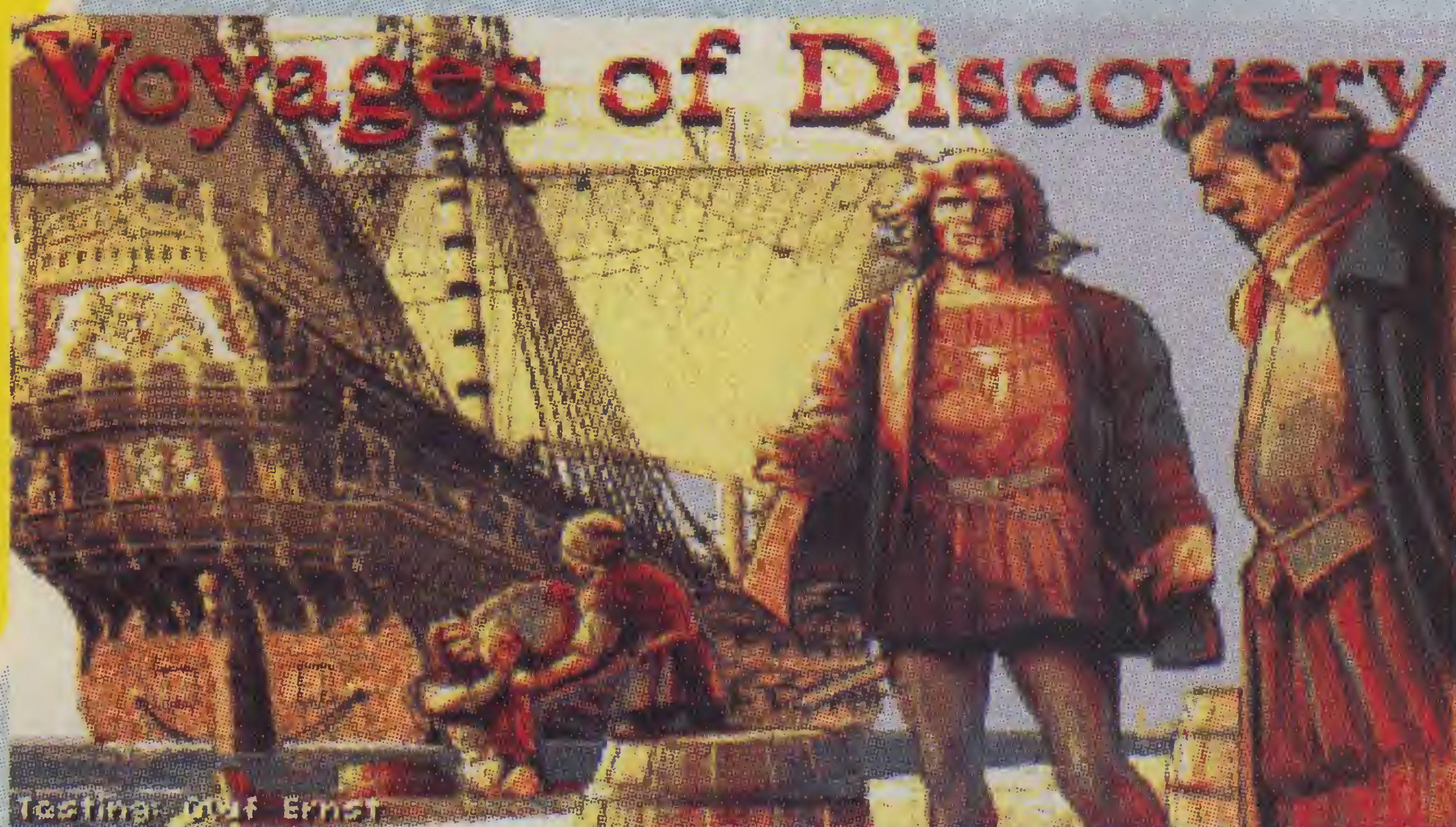
Tak wygląda ogólnie sens programu. Przyjrzyjmy się teraz opakowaniu. Grafika nie rzuca na kolana, ale jest wykonana bardzo starannie. Na ekranie cały czas coś się dzieje, wystarczy popatrzeć przez chwilę na centrum dowodzenia. Muzyka jest różnorodna, choć niektóre melodie niezbyt pasują do sytuacji. Digitalizowanej mowy brak, poza wyjątkiem, gdy zakończymy realizację projektu, co komputer obwieszcza radosnym "eureka!". Ogólnie oprawa graficzna i muzyczna raczej zachęca do grania.

Alien Legacy to program bardzo interesujący, z ciekawym pomysłem, fabułą i wykonaniem. Jego jedyną wadą, oprócz wyżej wymienionej, jest zbyt duże podobieństwo do **Reunion**. Nawiasem mówiąc, ten ostatni wygrywa na polu oprawy, lecz przegrywa pod względem merytorycznym. Ponieważ obydwa produkty powstały mniej więcej w tym samym czasie, o plagiacie mowy być nie może. Ja po prostu zachęcam do zabawy.

Piotr Bilski







Producent: Black Legend

Czy marzyłeś w dzieciństwie, by wybrać się w dalekomorską podróż? Może nawet takie chęci pozostały Ci do dziś, mimo że z góry wiadomo, iż są niemożliwe do zrealizowania. Czy aby na pewno? Słynna gra ***Pirates!*** firmy ***MicroProse*** zaprzecza tej teorii, choć mimo wszystko chyba jej czegoś brakowało...

Gra **Voyages of Discovery** może być doskonałym lekarstwem nie tylko na nudę, lecz również na ludzką ciekawość, bowiem tylko ten program daje graczowi możliwość podbijania odległych wiosek indiańskich, rozwijania swoich kolonii, handlowania z nimi, tworzenia floty, atakowania przeciwnika. W tym momencie pewnie się zastanawiasz, jak to wszystko wygląda w praktyce. I bardzo słusznie. **Voyages of Discovery** nie jest grą prostą. Właśnie dlatego nie ma sensu pisać o niej krótkiej, jednostronicowej recenzji. Przejdźmy więc do regularnego opisu...

Po uruchomieniu gry masz możliwość wybrania swojego bohatera. Nie ma praktycznie większego znaczenia, czy będziesz Kleofasem Skalistym, czy też Kolumbem. Ważne jest natomiast, ilu włączysz graczy. Koniecznie musi być jeden "gracz człowieczy" (human player) i przynajmniej jeden "gracz komputerowy" (computer player). Oczywiście, tych ostatnich może być więcej, podobnie mogą zostać w całości zamienieni na "graczy człowieczych" (by zagrać przeciwko kilku przyjaciołom, choć zaiste rozgrywka taka będzie długo trwała).

Gra zasadnicza z pozoru bardzo przypomina starą poczciwą *Cywilizację* - grafika oraz sposób obsługi obu gier jest bardzo zbliżony. Fakt zapożyczenia pewnych rozwiązań nie może być jednak uznany (przynajmniej w moim odczuciu) za wadę, wręcz przeciwnie: "po co naprawiać to, co się jeszcze nie popsuło?".

Powróćmy jednak do **Voyages of Discovery**. Całą rozgrywkę rozpoczynasz z jednym, jedynym statkiem (karawelą) oraz z niewielką sumką (około piętnastu tysięcy dublonów). Statek jest "goły" - bez żadnych armat i załogi, o towarze nie wspominając. Tak właśnie wygląda cały Twój obecny majątek. Dobrze by było coś z nim zrobić...



Po wybudowaniu się Twojego pierwszego statku nazwij go i przejdź do portu (F1). Tutaj na dobry początek należy wpaść do karczmy (pub), by zwerbować stosowną liczbę załogi (crew). Karawela może być obsługiwana przez minimum sześć osób. Ja proponuję około piętnastu, dwudziestu marynarzy. Jest to liczba "w sam raz": nagły kataklizm w postaci zarazy lub burzy nie spowoduje śmierci tylu ludzi, by statek wdał się w dryfowanie, a równocześnie te "dwie dychy" nie będą tyle pożerać i pić, co załóżmy osób pięćdziesiąt.

Załogę już masz. Pozostaje Ci jedynie zakupić nieco towaru. Możesz więc wyjść z karczmy (prawy przycisk myszy) i będąc w porcie, udać się do kupca (trade). "Jadąc" sobie wskaźnikiem mychy po ekranie, widzisz różne towary i ich nazwy, choć czasem pokazuje się okienko z napisem buy goods. Oznacza to, że kupiec może zaopatrzyć się w dwadzieścia ton jedzenia (food) i tyle samo wody (water). Poza tym, o ile nie chcesz narażać życia swoich ludzi, zakup jeszcze od kilku do kilkunastu ton świecidełek (trinkets). Będą one miały kluczowe znaczenie w rozmowach z Indianami.

Zanim Twój statek wypłynie w swój dziewiczy rejs, wciśnij prawy przycisk, by powrócić do portu i udaj się do bankiera (banker). Umożliwi Ci on przetransferowanie określonej kwoty z kasy w porcie na statek (opcja transfer). Proponuję umieścić w ten sposób od kilku (minimum sześciu) do dziesięciu tysięcy dublonów (pozostałe ponad cztery na wypadek, gdyby coś nie wypaliło). Teraz możesz już wyjść z portu i udać się prosto na statek.

Wypływasz... Do płynięcia statkiem używasz kursorów z klawiatury numerycznej. W którymkolwiek momencie



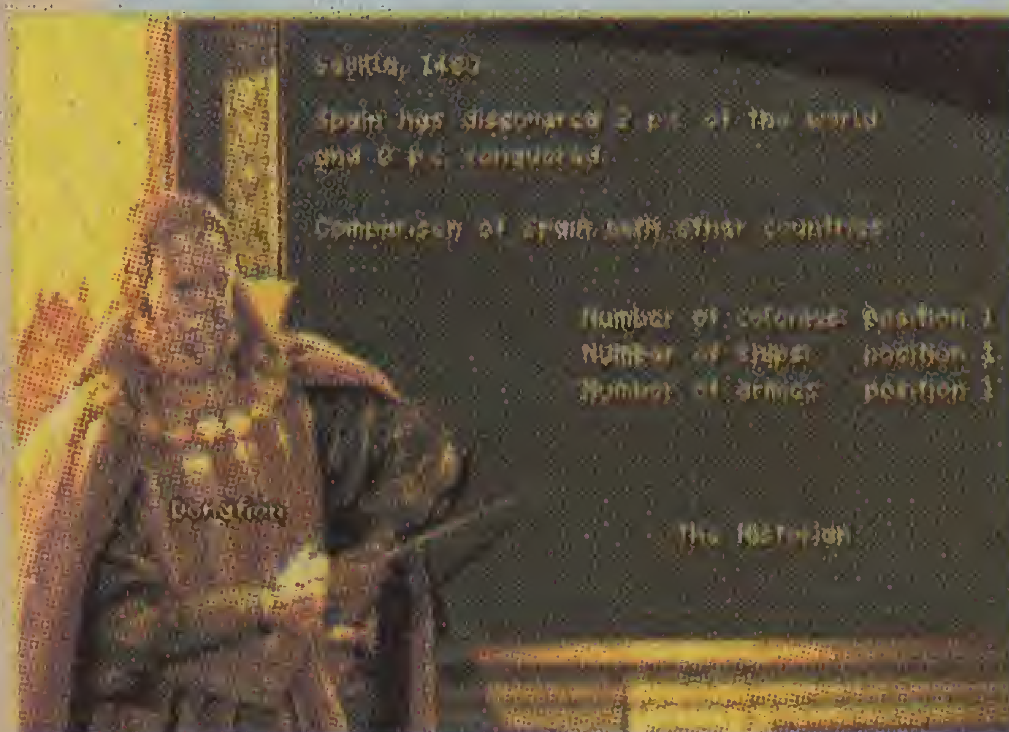




sobie tego zażyczysz, możesz "przywołać" mapkę obrazującą zbadaną przez Twoje wyprawy część świata, naciskając klawisz [F2] lub posługując się odpowiednią opcją z górnych menu. W trakcie "pobytu na wodzie" proponuję bacznie zwracać uwagę na zapasy (supplies). Wskazują one ilość tur (lat), na czas których zapasy pożywienia oraz wody wystarczą. Gdy ilość zapasów spadnie do alarmującego poziomu, radzę jak najszybciej powracać do rodzinnego portu. Poza zapasami, w okienku znajdującym się poniżej wizerunku statku jest jeszcze kilka ciekawych spraw. Mianowicie masz tam podane, ile kwadratów statek jest jeszcze w stanie przepłynąć w tej rundzie (kłania się *Cywilizacja*), a także ilość załogi (crew), ilość pozostałego miejsca w ładowni (cargo hold), a także uszkodzenia statku (rigging i hull). Ostatnie dwie wartości są niezwykle istotne, o ile tylko nie chcesz zatopić statku.



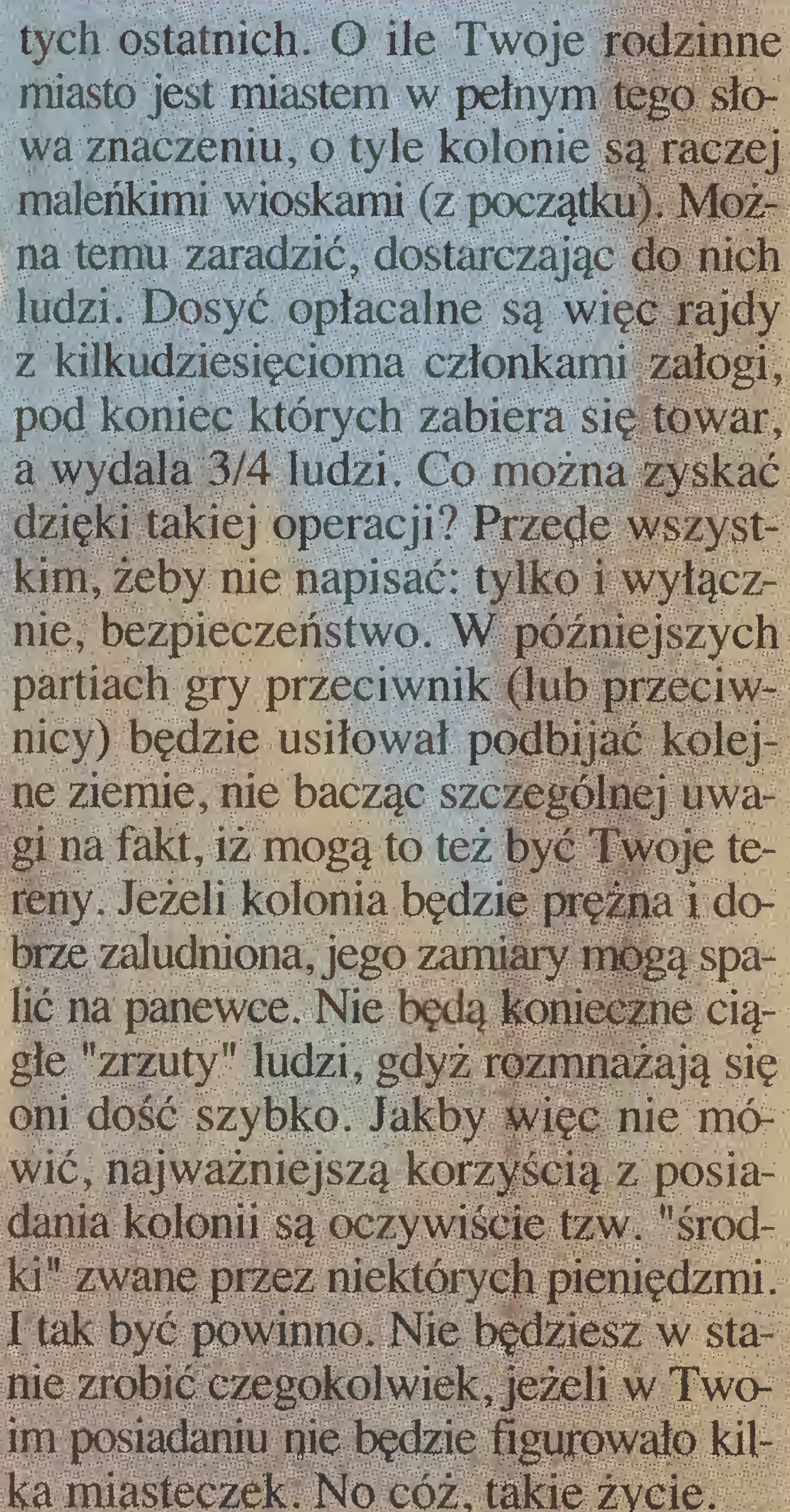
Prędzej czy później musisz (a raczej musi Twój statek) natknąć się na ląd. Nie ma innego wyjścia - chyba że w międzyczasie wszystko szlag trafi (np. zaraza). Jest to raczej mało prawdopodobne. Po dotarciu do lądu możesz zrobić praktycznie dwie rzeczy: opłynąć wyspę lub wysłać eskapadę w jej głąb. Najlepiej jest ją w początkowej fazie gry opłynąć. Zwróć szczególną uwagę na malusieńkie rysuneczki symbolizujące wioski. To Twoje przyszłe kolonie. Jeżeli natkniesz się na takową, znowu masz dwie możliwości: zaatakować z morza lub utworzyć ekspedycję. Rozważmy tę drugą możliwość. Ekspedycję tworzysz, korzystając z opcji dostępnej z jednego z menu, a mianowicie FORM EXPEDITION. Z czego taka ekspedycja winna się składać? Przede wszystkim z ludzi. Proponuję kilku, by nie odciążać specjalnie załogi. Nie wyszłoby im to na zdrowie w przypadku zarazy. Poza ludźmi Twoja ekspedycja powinna zostać wyposażona w ładunek świecidełek (trinkets) i całą ilość dublonów. Teraz wyprawiasz ją na pole OBOK wioski indiańskiej.



W następnej rundzie możesz skierować się ku wiosce, zwykle po ruchu statku, lecz możesz kierować ekspedycją najpierw, naciskając klawisz [W] i wydając komendę czekania (wait) dla okrętu. Po tym zabiegu zostaniesz uraczony okienkiem z dwoma opcjami: negocjacją oraz podbiciem. Oczywiście, nie po to tworzyłeś ekspedycję, by teraz atakować, wybierasz więc "pokojowe" rozwiązanie. Teraz wódz Indian zaproponuje oddanie swej wioski pod Twoją kontrolę W ZAMIAN za pewną ilość ton świecidełek. Możesz się zgodzić lub odrzucić jego propozycję, dość brzydko stwierdzając "On musiał oszaleć!" (He must be crazy!). Załóżmy jednak, iż zdecydowałeś się zaatakować wioskę. W końcu wpada ona w Twoje ręce, stając się pierwszą kolonią. Powinieneś teraz przetransportować do niej swoje złoto, "nachodząc" na nią swą ekspedycją. Kolonia jest już "w miarę" bogata. Dobrze byłoby, gdyby ów skromny majątek został w jakiś sposób wykorzystany. Proponuję rozpocząć od czegoś "niewielkiego", a mianowicie plantacji cukru (koszt 6.000 dublonów), tabaki (8.000 dublonów) lub bawełny (10.000 dublonów). Inwestycję taką warto uplasować w jakimś dogodnym miejscu, najlepiej nie stykającym się z morzem, nie będącym górą, wzgórzem itp. Dobrze byłoby wybudować również dodatkowe pomieszczenia składowe.

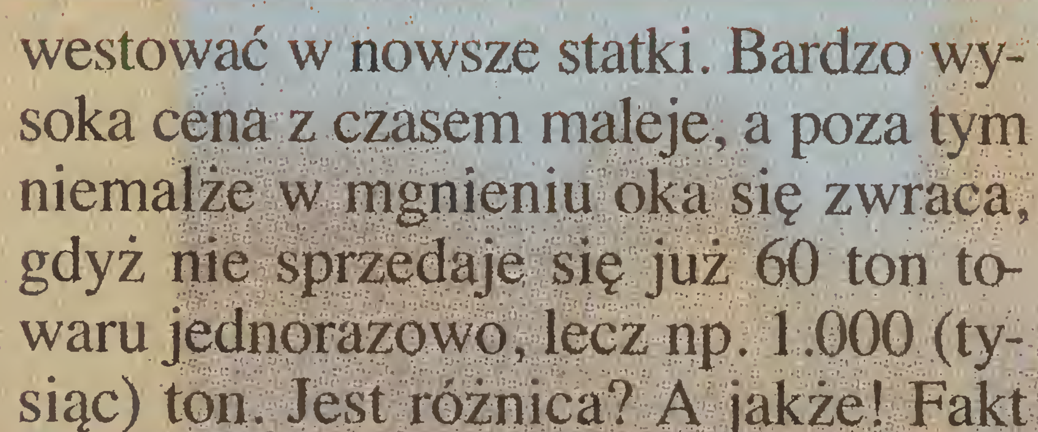


Zastanówmy się teraz, jakie korzyści mogą wypłynąć z posiadania odległej (lub nie) kolonii wraz z jedną plantacją - pod warunkiem, że ilość towaru produkowanego (w tym wypadku cukru, tabaki lub bawełny) jest względnie wysoka. Możesz więc pływać statkiem w tę i z powrotem, jednym razem zabierając towar i zwracając pieniądze, innym razem sprzedając towar i zarabiając pieniądze. W ten sposób możesz się bardzo szybko wzbogacić, a co za tym idzie, zainwestować grubsze pieniądze np. w kopalnię srebra lub złota. Nie muszę chyba wspominać o korzyściach wynikających z posiadania



tych ostatnich. O ile Twoje rodzinne miasto jest miastem w pełnym tego słowa znaczeniu, o tyle kolonie są raczej maleńkimi wioskami (z początku). Można temu zaradzić, dostarczając do nich ludzi. Dosyć opłacalne są więc rajdy z kilkudziesięcioma członkami załogi, pod koniec których zabiera się towar, a wydala 3/4 ludzi. Co można zyskać dzięki takiej operacji? Przede wszystkim, żeby nie napisać: tylko i wyłącznie, bezpieczeństwo. W późniejszych partiach gry przeciwnik (lub przeciwnicy) będzie usiłował podbijać kolejne ziemie, nie bacząc szczególnej uwagi na fakt, iż mogą to też być Twoje tereny. Jeżeli kolonia będzie prężna i dobrze zaludniona, jego zamiary mogą spalić na panewce. Nie będą konieczne ciągłe "zrzuty" ludzi, gdyż rozmnażają się oni dość szybko. Jakby więc nie mówić, najważniejszą korzyścią z posiadania kolonii są oczywiście tzw. "środki" zwane przez niektórych pieniędzmi. I tak być powinno. Nie będziesz w stanie zrobić czegokolwiek, jeżeli w Twoim posiadaniu nie będzie figurowało kilka miasteczek. No cóż, takie życie.

Grając w **Voyages of Discovery** dość szybko dojdziesz do wniosku, że stara, wysłużona karawela przestaje Ci wystarczać. Potrzebujesz czegoś większego, czegoś co jednocześnie posiada większą liczbę dział, większą ładownię, jest bardziej wytrzymałe itp. Na szczęście, karawela to nie wszystko, co gra ma Ci do zaoferowania. Drugim statkiem, który dość szybko możesz zdobyć, jest karak. Posiada on większą ładowność, jest bardziej masywny, można zainstalować w nim większą ilość dział. Najprawdopodobniej jednak i karak wkrótce okaże się kroplą w morzu potrzeb. Dla takich osób, jak Ty, powstały galeony, statki o ogromnej ładowności, liczbie dział itd. Niestety, też o zabójczej cenie. Notabene, w **Voyages of Discovery** pomyślano również o "dusigroszach". Jest mianowicie możliwość zakupu statków używanych, o ile tylko są takie w ofercie (zdarza się to bardzo rzadko). Bez wątpienia warto inwestować w nowsze statki. Bardzo wysoka cena z czasem maleje, a poza tym niemalże w mgnieniu oka się zwraca, gdyż nie sprzedaje się już 60 ton towaru jednorazowo, lecz np. 1.000 (tysiąc) ton. Jest różnica? A jakże! Fakt faktem, iż na owe 1.000 ton trzeba będzie "nieco" poczekać, jednakże przy kilku dobrze prosperujących koloniach "dla chcącego nic trudnego". Oczywiście, nie możesz zapominać, że statek to nie tylko sposób przewozu towarów. Statek to również armaty, kule i proch. Bez wątpienia któregoś dnia będziesz zmuszony do walki o swoje (chciałem napisać "życie", ale się opamiętałem) towary i pieniądze. Zawsze dobrze jest wyposażyć swój okręt przynajmniej w owe minimum armat, parę (-naście) ton prochu i kul - "tak na wszelki wypadek".



Kolejna sprawa dotycząca statków, choć istotna dopiero w późniejszych stadiach gry, to transport jednostek wojskowych, jest to jednak temat na zupełnie osobny akapit i być może jeszcze się z nim zapoznasz (choć nie obiecuję, że w tym miesiącu). Powszechnie wiadomo, że gdy statek spędza dużą część swojego życia na morzu, istnieje szansa na jego uszkodzenie. Może ono być spowodowane "naturalną eksploatacją" (statek też człowiek), lecz również wszelakimi wariantami specjalnymi, takimi jak sztorm czy też walka. Naturalną rzeczą jest chęć naprawy okrętu. Aby tego dokonać, statek musi być, rzecz jasna, w porcie. Wpadasz wówczas do portu (shipyard) i korzystasz z naprawiania (repair).

Beztrosko przewożąc sobie towary z kolonii i sprzedając je, nie możesz zapomnieć, iż istnieje Twój wróg (a czasami, o ile wybierzesz takie ustawienie na początku gry, kilku wrogów). Procedura walki z nimi jest zawsze identyczna. Aby pokonać przeciwnika, musisz najpierw przejąć **WSZYSTKIE** jego kolonie, a dopiero później "zatroszczyć się" o stołeczne miasto portowe. Okazuje się, że wbrew pozorom





ani zlikwidowanie kolonii, ani tym bardziej miasta portowego nie jest proste, wróg bowiem również będzie czerpał zyski z handlu i również będzie budował nowe jednostki, okręty i tak dalej. Egzystencja wroga niestety nie opiera się na jego zwalczaniu przez takiego herosa jak Ty. Wróg to także nieustanne zagrożenie dla Twoich kolonii, kopalni, plantacji i statków, nierzadko pełnych drogocennego kruszcu. Najlepiej więc wykreować sobie wizerunek atakującego, miast wizerunku atakowanego. A najlepszym sposobem są zbrojenia.

Przede wszystkim musisz zapracować sobie na coś więcej, niż karawela czy karak. Są to całkiem sympatyczne stateczki i mogą nawet spełnić pewną rolę w późniejszym okresie, ale tylko jako okręty przewożące towary (i to z jednej, może dwóch kolonii). Do innych, bardziej wzniosłych zadań (czytaj: wojaczka) niezbędne jest "coś większego" (czytaj: okręt). Ja proponuję jakiś galeon. Musisz koniecznie zamontować na nim bardzo dużą liczbę armat, zaopatrzyć go w duże ilości prochu i kul, no i pomyśleć o załodze. Sto kilkadziesiąt osób to wcale nie aż tak dużo, jak mogłoby Ci się wydawać. Poza tym trzeba pomyśleć o jedzeniu i wodzie dla tych wszystkich ludzi. Nie zdziw się, jeżeli z owych tysięcy ton wolnego miejsca w ładowni pozostanie zaledwie kilkaset (w najlepszym przypadku). Coś za coś. "Niewygody" te rekompensuje fakt, że do Twojego arsenału dołącza potężna, pływająca forteca. Potężna, lecz tylko przez kilkanaście lat, tyle bowiem czasu zajmuje przeciwnikowi wybudowanie czegoś podobnego lub wręcz potężniejszego. Statki starzeją się szybciej niż komputery.



Jak już być może wiesz, zaatakować przeciwnika można zarówno z wody (okręty), jak też i na lądzie (jednostki lądowe - rycerze, katapulty itd.). Aby skorzystać z tych drugich, niezbędne będzie oczywiście przetransportowanie ich za pomocą sporego okrętu. Kara-



wela czy karak zupełnie nie nadają się do transportu jednostek ze względu na swoją niewielką ładowność. Zadanie to wyśmienicie spełnia coś w rodzaju galeonu (na dodatek wyśmienicie obciążając Twoją kasę).

Zarówno okręty, jak i jednostki "naziemne" są ściśle powiązane z rozwojem technologicznym (kolejny motyw zapożyczony z ***Cywilizacji***). W **Voyages of Discovery** motyw ten nie jest aż tak uzależniony od poczynań gracza (np. nie można zupełnie powstrzymać lub zdecydowanie go przyspieszyć). Istnieje jednak coś takiego, jak dotacja pieniężna, którą można złożyć u kronikarza (Historian). Dzięki temu można wyrobić sobie nieznaczną przewagę nad przeciwnikiem, choć z góry nie jest powiedziane, iż wróg również nie będzie czynił podobnych "podchodów".

Dzięki rozwojowi techniki otrzymujesz coraz to nowsze konstrukcje statków oraz nowe typy jednostek militarnych. Niestety, nic za darmo. Nie żałuj jednak pieniędzy, czasami fakt, iż będziesz miał galeon dziesięć lat wcześniej od wroga może (i zwykle tak jest) zadecydować na późniejszej rozgrywce.

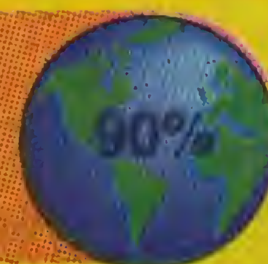
Niestety, mój czas dobiega już końca (przynajmniej w pewnym sensie). Jeżeli zainteresuje Cię **Voyages of Discovery** (a wierzę, że tak, gdyż jest to gra naprawdę ciekawa), a odkryjesz coś ciekawego, wówczas "wal śmiało". Adres redakcji powinieneś znaleźć bez większych problemów.

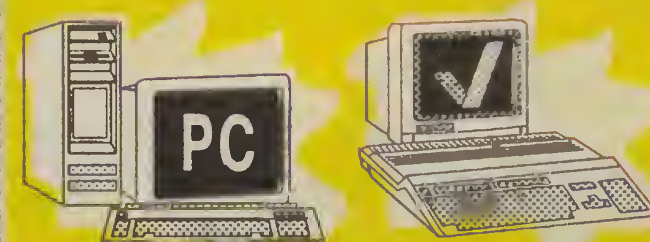
sire Szymon Grabowski



STRATEGICZNA

90%





386 1 MB RAM

OPISY





Producent: Epic Mega Games

Gra **One Must Fall** nie jest żadną supernowością, jednak stosunkowo niedawno wyszła jej spolszczona wersja, dlatego opis ten odnosi się do obydwu wersji.

Akcja **One Must Fall** przenosi Cię w rok 2097, gdzie korporacja WAR przejęła kontrolę nad ówczesnym światem. Korporacja ta organizuje zawody pod wdzięcznie brzmiącym tytułem: "Jeden musi odejść". Zapewne już wiesz, o jaki rodzaj gry chodzi. Tak, to "nawalanka" w stylu ***Mortal Kombat 1/2***, gdzie rolę ludzi, a właściwie mutantów, przejęły 30-metrowe roboty.

Maszyn i pilotów jest po dziesięć sztuk, co w efekcie daje 100 kombinacji. Pomnóż to sobie przez pięć scenerii, a otrzymasz ilość możliwych walk. Ale to nie wszystko! Można jeszcze ustalić tryb walki (normalny i hiper), dwa oddzielne wskaźniki energii - pilota i maszyny, prędkość gry, trójstopniowy poziom trudności i w przypadku gry na dwóch graczy, straty zadawane po każdorazowym ciosie (proponuję ustawić je na równych poziomach).

Wersja polskojęzyczna nie powinna sprawiać kłopotów w obsługiwaniu, gdyż w oryginale masz niezłą instrukcję dokładnie opisującą co i jak, a po podświetleniu danej opcji, na dole ekranu pojawia się komentarz do niej.

Przejdźmy teraz do możliwości programu. Do radosnej walki robotów służą trzy opcje: gra jednoosobowa, dwuosobowa i turniej.

Gra jednoosobowa to opcja pozwalająca po dokonaniu wyboru maszyny i pilota walczyć za wszystkimi pilotami po kolei. Na końcu czeka Cię super-hiper robot o imieniu Nova. Jego pilot, pewien Major rządzący korporacją WAR, jest baaardzo niebezpieczny. On i jego maszyna są praktycznie niepokonani... konwencjonalnymi metodami. Na szczęście, każdy z robotów, ma ciosy specjalne. Publikację zawierającą wszystkie ciosy można zamówić w **xlandzie**, tak więc nie będę ich tu zamieszczał. Aha, aby powalczyć z Novą, musisz ustawić poziom trudności przynajmniej na WETERAN.



W przypadku gry w dwie osoby każdy z grających wybiera sobie pilota plus maszynę, scenerię walki, a potem...

W opcji turniej dokonujesz wyboru jednego z czterech "rodzajów" turnieju i tworzysz pilota (ubogi zestaw twarzy). Potem dostajesz robota typu Jaguar, trochę kasy i przystępujesz do dzieła. Poprzez wygrywanie kolejnych walk możesz reperować swoją maszynę, zmieniać jej kolor, kupować lepsze części "ciała" lub też wybrać zupełnie nowego robota. Do tego dochodzą jeszcze: możliwość trenowania samego pilota, a po skończeniu walki komentarz spikerki o stoczonym boju i różne wykresy dotyczące skuteczności pilota.

Oczywiście, nie jest to gra pozbawiona wad. Bardzo trudno jest wykonać jakiś cios specjalny, a bez nich w późniejszej fazie gry nie można wygrać. Poza tym scenerie z przeszkodami, które odbierają energię (np. myśliwce na pustyni), to świetny pomysł, ale jest ich tylko pięć. Do wersji polskiej dorzuciłbym jeszcze zbyt dużą ilość błędów i literówek w tekstach. Co prawda, grając nie zauważa się tego, ale osobiście jestem czuły na punkcie ortografii. To już wszystko w temacie wad.

Czas na podsumowanie. Ogólnie polecam obydwie wersje, ale z wyraźną preferencją tej drugiej czyli polskiej. Miłośników ***Mortal Kombat*** ostrzegam, że w **One Must Fall** nie znajdą fatality ani batality. Zamiast tego będą tony żelastwa i śrubek. Nie wiem, czy takie rozwiązanie znajdzie zwolenników, ale sądząc po rynkowych hitach, bijatyki mają się dobrze, a **One Must Fall** jest klasycznym ich przedstawicielem.

Tomasz Dominiak

PS. Ocena dotyczy wersji spolszczonej i za błędy ortograficzne została obniżona. W wersji angielskiej wystawiam notę o 10% wyższą.

Dystrybutor:
xland

ZRĘCZNOŚCIOWA

80%

PC

PC 386, 4 MB RAM, 13 MB HDD, SB, GUS

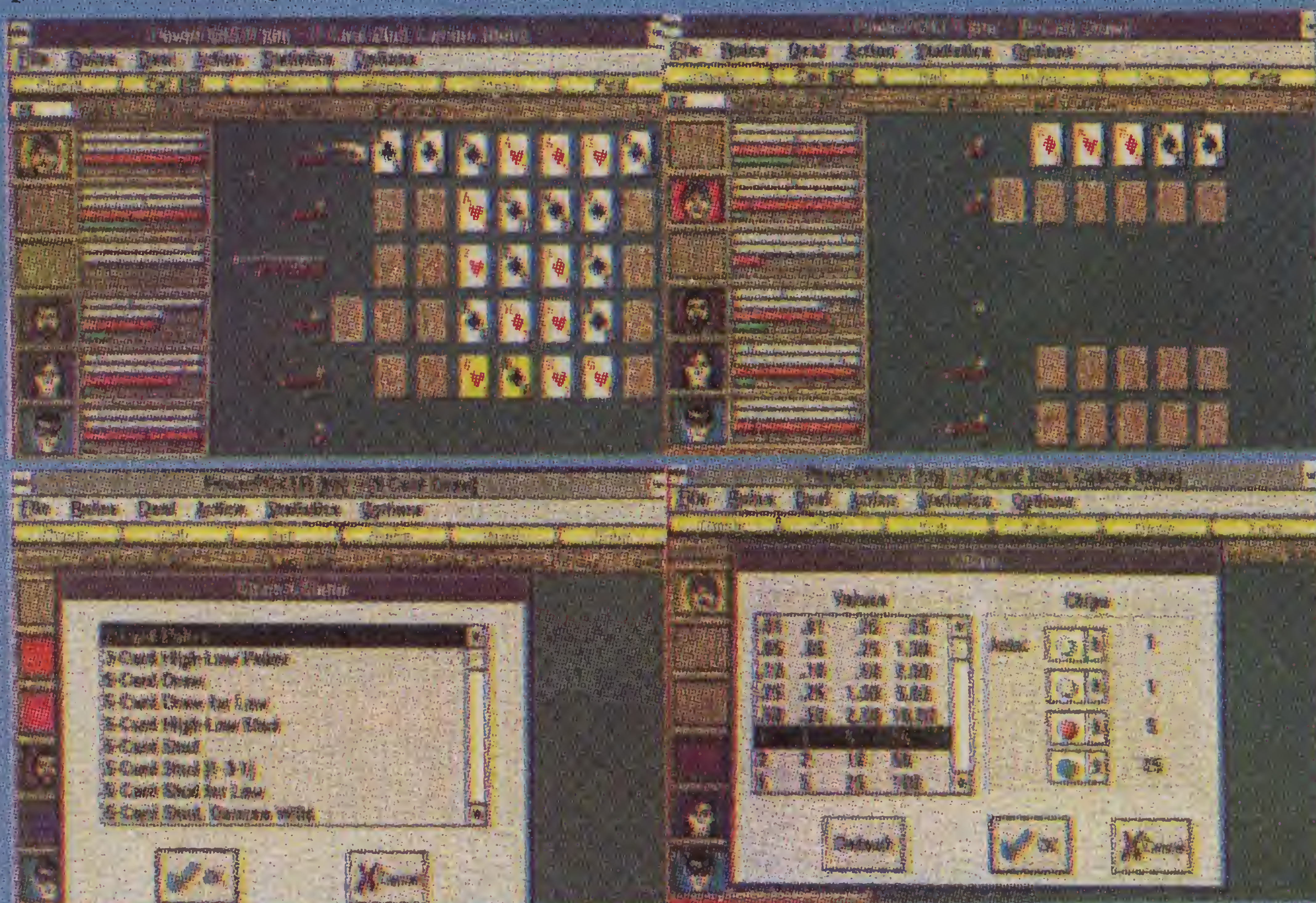


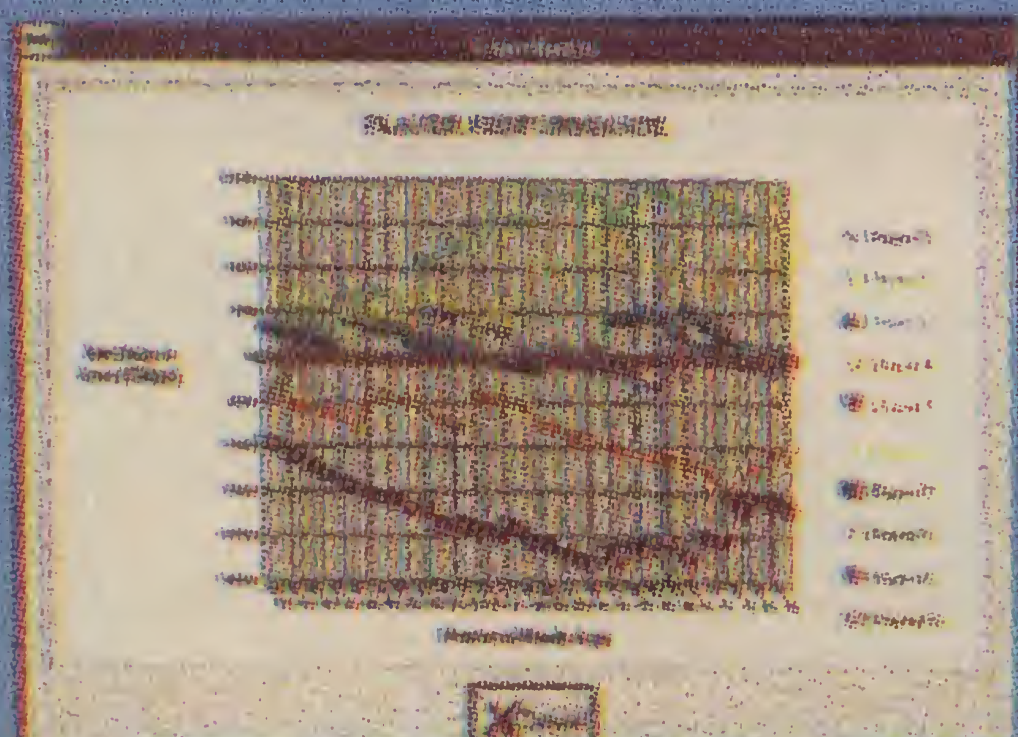


Producent: Electronic Arts

Komputerowe gry karciane z zasady stanowią znikomy procent ogólnej produkcji programistów. Związane jest to zarówno z mnogością wariantów (np. pokerowych), możliwości rozgrywek (trików), jak również trudnością przeniesienia na komputer tzw. "elementu ludzkiego" (bluff) itd. Dlatego też na rynku software'owym dominują programy niezwykle ciekawe graficznie, nie prezentujące jednak pożądanego poziomu gry, nie mówiąc już o dostarczaniu choćby odrobiny emocji związanych z prawdziwym hazardem. Jednakże od czasu do czasu pojawiają się ciekawsze propozycje, które w pełni rekompensują braki swych konkurentów. Ten, kto nie potrzebuje do gry roznegliżowanych panienek (ciekawe czy znajdzie się ktoś taki?), papierosowego dymu i całej tej otoczki towarzyszącej tego typu grze, będzie w pełni usatysfakcjonowany i nie popełni błędu sięgając po program firmy **Electronic Arts** pt. **Power Poker**.

Łącznie 77 pokerowych wariantów, z których każdy może być jeszcze dalej edytowany, inteligentni komputerowi przeciwnicy i cała gama innych zalet, które sprawiają, że gra z komputerem też może być przyjemna - tak w skrócie wyglądałaby reklama **Power Poker**. Nie do uwierzenia, lecz naprawdę stworzono komputerową symulację pokera, która zaspokoi potrzeby hazardzistów. Autorzy całkowicie zrezygnowali z dodatków znanych z prostych rozbieranych pokerów, w pełni koncentrując się na samej grze.





Zamiast nich mamy w **Power Poker**, jak już powiedziałem, 77 klasycznych rodzajów pokera - od *TWO CARD DRAW POKER* aż do *EIGHT CAROL HIGH LOW STANDARD STUD POKER* (uff!!!). Wiele z nich, trzeba przyznać, widziałem po raz pierwszy. Na szczęście, do programu dołączona jest dokładna instrukcja wyjaśniająca wszystkie reguły, triki i różnice pomiędzy kolejnymi wersjami. Do tego dochodzi jeszcze całe mnóstwo zawartych w programie przeróżnych statystyk, tabel, wyjaśnień reguł, możliwe do zedytowania nowe reguły i grafik (zamiast bitmapowych portretów przeciwników dołączono digitalizowane zdjęcia graczy). Poza tym rozdający ma głos i komentuje swoje poczynania.

Z początku można się od komputerowych przeciwników wiele nauczyć. Również i oni szybko się uczą. Dlatego też kolejne rozgrywki (posunięcia) w dużej mierze zależeć będą od Twoich własnych. Ogromnym plusem są pomoce, które w każdej chwili mogą być przywołane. Zawierają one wszelkie konieczne wyjaśnienia reguł, które wyczerpująco i dosadnie tłumaczą różnice i cele poszczególnych wariantów.

Statystyki to przede wszystkim pole do popisu dla wszelkiego rodzaju statystycznych maniaków. Przy pomocy wykresów widzisz swoje postępy, pozycje w porównaniu z innymi graczami itd.

Krótko mówiąc, jest to moim zdaniem najlepsza obecnie występująca symulacja pokera na rynku software'owym, którą można dopasować do większości indywidualnych upodobań graczy. To gra, która z pewnością dłużej zagości na Twoim twardym dysku.

Jedyne pytanie, jakie pozostaje nie wyjaśnione, to dlaczego tak długo (ponad rok) trwało przeniesienie tak wspaniałego programu z MACA na PC.

Dariusz Lewkowski

LOGICZNA

85%

PC


386
4 MB RAM
Windows 3.1

Lp.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
	IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC				
1.	7th Guest		CD		870.000,- / 87,-
2.	Aces over Europe		CD		1,08 mln / 108,-
3.	Aces over Pacific		CD		1,08 mln / 108,-
4.	Addiction	Wicked Software	3.5"		345.000,- / 34.50,-
5.	Aegis: Guardian of tha Fleet		CD		1,25 mln / 125,-
6.	Aladdin	Disney	3.5"	386DX-33, 4 MB RAM	800.000,- / 80,-
7.	Alien Breed	Team 17	3.5"		370.000,- / 37,-
8.	Alien Logic		CD	EGA, VGA	940.000,- / 94,-
9.	Another World	Delphine Software	3.5"		350.000,- / 35,-
10.	Arcade Pool	Team 17	3.5"	Hercules, EGA, VGA	455.000,- / 45.50,-
11.	Armored Fist	Nova Logic	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	810.000,- / 81,-
12.	Armored Fist	Nova Logic	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	810.000,- / 81,-
13.	Arnie II	LK Avalon	3.5"		200.000,- / 20,-
14.	Battle Isle 2	Blue Byte	CD		1,1 mln / 110,-
15.	Beauty & the Best		CD		720.000,- / 72,-
16.	Beneath a Steel Sky		CD		1,16 mln / 116,-
17.	Betrayal at Krondor		CD		1,13 mln / 113,-
18.	Blade of Destiny	US Gold	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA	610.000,- / 61,-
19.	Budokan	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
20.	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3.5"	AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
21.	Birds of Prey	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
22.	Cadaver	MicroProse	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	350.000,- / 35,-
23.	Carnage	L.K. Avalon	3.5"	CGA	125.000,- / 12.50,-
24.	Carrier Command	Rainbird Software / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
25.	Christmas Lemmings 94/3	Psygnosis	3.5"	AT, 640 kB	845.000,- / 84.50,-
26.	Christmas Lemmings 94/3	Psygnosis	CD	AT, 640 kB	845.000,- / 84.50,-
27	Colonization (polska wersja tekstu)	MicroProse	3.5"	386-16, 2 MB RAM, 12 HDD, MCGA	860.000,- / 86,-
28.	Classic Collection (4 gry)	Artworx	3.5"		525.000,- / 52.50,-
29.	Colossus (4 gry)	CDS	3.5"		430.000,- / 43,-
30	Commander Blood		CD		1,04 mln / 104,-
31.	Creature Shock		CD		2.4 mln / 240,-
32.	Crime Patrol		CD		1,29 mln /129,-
33	Crime Patrol 2: Drug Wars		CD		1.3 mln / 130,-
34.	Critical Path		CD		845.000,- / 84.50,-
35.	Cuccoo Zoo (polska wersja tekstu)	Electronic Arts	3.5"	386-16, MB RAM, VGA, 14 HDD	680.000,- / 68,-
36.	Cyberia		CD		1.7 mln / 170,-
37.	Cyclemania		CD		1.9 mln / 190,-
38.	Cyclones		CD		940.000,- / 94,-
39.	Dangerous Streets	Flair	3.5"		285.000,- / 28.50,-
40.	Dark Forces	Lucas Arts	CD	486-50, 4 MB RAM, CD double speed	1.85 mln / 185,-
41.	Dawn Patrol		CD		1.2 mln / 120,-
42.	Demon Blue	Flair	3.5"		175.000,- / 17.50,-
43.	Desert Strike		CD		1.1 mln / 110,-
44	Dracula	Psygnosis	3.5"	AT 20 MHz, 1MB RAM, VGA, Mysz	470.000,- / 47,-
45.	Dracula Unleashed		CD		860.000,- / 86,-
46.	Draon Lore		CD		1.11 mln / 111,-
47.	Dune	Virgin	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
48.	Dune	Virgin	CD		680.000,- / 68,-
49.	Ecstatica	Psygnosis	CD	486DX-33, 4 MB RAM, 20 MB HDD	800.000,- / 80,-
50.	Electro Body	xland	3.5"		235.000,- / 23.50,-
51.	Epic Pinball 2	Epic	3.5"		235.000,- / 23.50,-
52.	Euro Soccer	Flair	3.5"		285.000,- / 28.50,-
53.	Evasive Action	Mindscape	3.5"		500.000,- / 50,-
54.	F-14 Fleet Defender	MicroProse	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA, 12 HDD	1.04 mln / 104,-
55.	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10HDD	790.000,- / 79,-
56.	F-117A	MicroProse	3.5"	286, VGA	680.000,- / 68,-
57.	Fields of Glory	MicroProse	3.5"	386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD	860.000,- / 86,-
58.	FIFA International Soccer	Electronic Arts	3.5"	386-25, 4MB RAM, VGA	610.000,- / 61,-
59.	FIFA International Soccer	Electronic Arts	CD	386-25, 8 MB RAM, VGA	740.000,- / 74,-
60.	Flashback	Delphine Software	3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
61.	Fliper	Epic	3.5"		295.000,- / 29.50,-
62.	Frankenstein	L.K. Avalon	3.5"		290.000,- / 29,-
63.	Frontier - Elite II	Gametek	3.5"	386, 2 MB RAM, VGA	720.000,- / 72,-
64.	Frontier - Elite II	Gametek	CD	386, 2 MB RAM, VGA	870.000,- / 87,-
65.	Fury of the Furries	Mindscape	3.5"		530.000,- / 53,-
66.	Future Wars	Delphine Software	3.5"	EGA , VGA	345.000,- / 34.50,-
67.	Gabriel Knight "Sins of the Father"	Sierra	CD		910.000,- / 91,-
68.	Gear Works	Hollyware Entertainment	3.5"		285.000,- / 28.50,-
69.	Genesia	Mindscape	3.5"		525.000,- / 52.50,-
70.	Great Naval Battles 2		CD		920.000,- / 92,-
71.	Gunship 2000	MicroProse	CD	AT, 1 MB RAM, VGA/MCGA	1.1mln / 110,-
72.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	Virgin	3.5"	386SX-25, 2 MB RAM, 20 HDD	800.000,- / 80,-
73.	Harpoon	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
74.	Harpoon II	Electronic Arts	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
75.	Heartliht	xland	3.5"		235.000,- / 23.50,-
76	Hell		CD		1.1 mln / 110,-
77	Hired Guns	Psygnosis	3.5"	386, 1MB EMS, VGA, 5 MB HDD	700.000,- / 70,-
78	Hoyle Book of Games vol.2	Sierra	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
79.	Hoyle Book of Games vol.3	Sierra	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
80.	Humans 2	Gametek	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA	660.000,- / 66,-
81.	Innocent	Psygnosis	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	900.000,- / 90,-
82.	International Athletics	L.K. Avalon	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
83	International Soccer	L.K. Avalon	3.5"		180.000,- / 18,-
84.	International Tennis	L.K. Avalon	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
85.	Iron Helix	Spectrum Holobyte	CD		880.000,- / 88,-
86.	Jazz Jackrabbit	Epic	3.5"		295.000,- / 29.50,-
87.	Jazz Jackrabbit 2	Epic	3.5"		295.000,- / 29.50,-
88.	Jutland		CD		590.000,- / 59,-
89.	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3.5"	386SX-16, 4MB, VGA, 11 MB HDD	680.000,- / 68,-
90.	Kingmaker	US Golg	3.5"	286, VGA	800.000,- / 80,-
91.	King's Quest VI	Sierra	CD		750.000,- / 75,-
92.	King's Quest VII	Sierra	CD		2.3 mln / 230,-

ZESTAW PROGRAMÓW W "SKLEPIE" ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEO NUMERU ŚGK

Lp.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
93.	Labyrith of Time	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB RAM, VGA	1.6 mln / 160,-
94.	Lands of Lore	Virgin	3.5"	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	855.000,- / 85.50,-
95.	Larry 1	Sierra	3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
96.	Lawnmover Man	The Sales Curve Ltd.	CD		750.000,- / 75,-
97.	Legend of Kyrandia		CD		870.000,- / 87,-
98.	Legend of Kyrandia 2 "Hand of Fate"		CD		1,13 mln / 113,-
99.	Legends of Valour	US Gold	3.5"	EGA , VGA	345.000,- / 34.50,-
100.	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3.5"	386, 4MB RAM, VGA, 15 HDD	740.000,- / 74,-
101.	Lion King	Disney	3.5"	386DX-33, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
102.	Lion King - Storybook		CD		1.9 mln / 190,-
103.	Litil Divil	Gremlin	3.5"	386, 3 MB EMS, 30 MB HDD	780.000,- / 78,-
104.	Litil Divil	Gremlin	CD	386, 3 MB EMS, 30 MB HDD	780.000,- / 78,-
105.	Little Big Adventure	Electronic Arts	CD	486-25, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
106.	Mad Dog Mc Cree 1		CD		810.000,- / 81,-
107.	Mad Dog Mc Cree 2		CD		880.000,- / 88,-
108.	Magic Carpet	Bullfrog	CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	1.1 mln / 110,-
109.	Maniac Mansion :Day of the Tentacle"		CD		880.000,- / 88,-
110.	MegaRace		CD		530.000,- / 53,-
111.	Menzoberranzan		CD		1,07 mln / 107,-
112.	Microcosm		CD		650.000,- / 65,-
113.	MYST		CD		1.31 mln / 131,-
114.	New World of Lemmings	Psygnosis	3.5"	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
115.	New World of Lemmings	Psygnosis	CD	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
116.	Noctropolis	Electronic Arts	CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
117.	Nomad	Gametek	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	770.000,- / 77,-
118.	Novastorm		CD		760.000,- / 76,-
119.	One Must Fall	Epic	3.5"		405.000,- / 40.50,-
120.	Operation Stealth	Delphine Software	3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
121.	Oscar	Flair	3.5"		310.000,- / 31,-
122.	OutPost		CD		1,1 mln / 110,-
123.	Quantum Gare		CD		950.000,- / 95,-
124.	Quantum Gare 2: Vortex		CD		2.5 mln / 250,-
125.	Quarantime	Gametek	3.5"	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
126.	Quarantime	Gametek	CD	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
127.	Quest of Glory I	Sierra	3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
128.	Pacific Strike	Electronic Arts	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	920.000,- / 92,-
129.	Panzeu General		CD		970.000,- / 97,-
130.	Patriot	Electronic Arts	3.5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,- / 55,-
131.	Pirates!	MicroProse	3.5"	GA, VGA	285.000,- / 28.50,-
132.	Police Quest I	Sierra	3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
133.	Police Quest IV		CD		1,13 mln / 113,-
134.	Powermonger	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
135.	Power Rangers		CD		750.000,- / 75,-
136.	Privateer	Origin	3.5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,- / 74,-
137.	Privateer	Origin	CD	386-25, 4 MB RAM	740.000,- / 74,-
138.	Projekt X	Team 17	3.5"		600.000,- / 60,-
139.	Putt Putt Goes to the Moon		CD		1.08 mln / 108,-
140.	Rally Championships	Flair	3.5"		350.000,- / 35,-
141.	Rally Championships	Flair	CD		675.000,- / 67.50,-
142.	Rampart	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
143.	Ravenloft		CD		980.000,- / 98,-
144.	Rebel Assault		CD		1.28 mln /128,-
145.	Return of the Phantom	MicroProse	3.5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,- / 80,-
146.	Return to Zork		CD		810.000,- / 81,-
147.	Rise of the Robots		CD		2 mln / 200,-
148.	Risky Woods	Electronics Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
149.	Robbo	xland	3.5"		235.000,- / 23.50,-
150.	Santa Xmas Caper	L.K. Avalon	3.5"		255.000,- / 25.50,-
151.	Saper	L.K. Avalon	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	130.000,- / 13,-
152.	Seal Team	Electronic Arts	3.5"	VGA	500.000,- / 50,-
153.	Seawolf	Electronic Arts	3.5"	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
154.	Seawolf	Electronic Arts	CD	386-25, 4MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
155.	Shadowcaster	Origin	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,- / 80,-
156.	Shadowlands	Domark	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
157.	Silverball	Team 17	3.5"		410.000,- / 41,-
158.	Sink or Swim	L.K. Avalon	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,- / 18,-
159.	Smuś	L.K. Avalon	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,- / 18,-
160.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	3.5"		795.000,- / 79.5,-
161.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	CD		795.000,- / 79.5,-
162.	Soltys	L.K. Avalon	3.5"		360.000,- / 36,-
163.	Space Hulk	Electronic Arts	3.5"	VGA	650.000,- / 65,-
164.	Space Hulk	Electronic Arts	CD	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	650.000,- / 65,
165.	Space Pirates		CD		1,85 mln / 185,-
166.	Space Quest I	Sierra	3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
167.	Spy Master	LK Avalon	3.5"		200.000,- / 20,-
168.	Star Crusade	Gametek	3.5"	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
169.	Star Crusade	Gametek	CD	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
170.	Street Fighter II	US Gold	3.5"	VGA	345.000,- / 34.50,-
171.	Stunt Driver	Digital Integration	3.5"		200.000,- / 20,-
172.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	MicroProse	3.5"	386, 1 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
173.	Surf Ninjas	Flair	3.5"		285.000,- / 28.50,-
174.	Superfrog	Team 17	3.5"		600.000,- / 60,-
175.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	3.5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,- / 70,-
178.	Syndicate +	Bullfrog	CD	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,- / 70,-
176.	System Shock (polska wersja tekstu)	Origin	3.5"	486/33, 4 MB RAM, 30 HDD	1.04 mln / 104,-
177.	System Shock	Origin	CD	486DX-33, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
178.	Task Force 1942	MicroProse	3.5"	386, 2MB, VGA/MCGA	800.000,- / 80,-
179.	Tesserae	Gametek	3.5"	386, 640kB RAM, VGA	640.000,- / 64,-
180.	Thaurus	Atares	3.5"	AT, 640 kB RAM -	90.000,- / 9,-
181.	The Greatest (Dune, Lure of the Tempres, Shuttle)	Beau Jolly	CD	AT, 640 kB RAM, VGA	1.2 mln / 120,-
182.	The Journeyman Project	Gametek	CD	386DX-33, 8 MB RAM, SVGA, WIN 3.1	1.14 mln / 114,-
183.	Trolls	Flair	3.5"		260.000,- / 26,-
184.	Theme Park	Electronic Arts	CD	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	800.000,- / 80,-

ALIEN LEGACY™





Lp.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
185.	Theme Park	Electronic Arts	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 HDD	800.000,- / 80,-
186.	Tornado	Digital Itegration	3.5"		580.000,- / 58,-
187.	Tornado	Digital Itegration	CD		610.000,- / 61,-
188.	Transport Tycoon	Microprose	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	860.000,- / 86,-
189.	TuneLand		CD		1 mln / 100,-
190.	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3.5"	386-20, 2 MB RAM, VGA, 10 HDD	860.000,- / 86,-
191.	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3.5"	386-20, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
192.	Ultima Underworld II	Origin	3.5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,- / 74,-
193.	Ultimate Body Blows	Team 17	3.5"		800.000,- / 80,-
194.	Ultimate Body Blows	Team 17	CD		845.000,- / 84.50,-
195.	Under a Killing Moon		CD		2.6 mln / 260,-
196.	Utopia	Gremlin	3.5"	386, 1.5 MB HDD, EGA, mysz	355.000,- / 345.50,-
197.	V for Victory III	Electronic Arts	3.5"	SVGA (VESA)	500.000,- / 50,-
198.	Valhalla	Optyk	3.5"		465.000,- / 46.50,-
199.	WarCraft Orcs & Humans		CD		1.6 mln / 160,-
200.	Whizz	Flair	3.5"		355.000,- / 35.50,-
201.	Whizz	Flair	CD		395.000,- / 39.50,-
202.	Who shoot Johnny Rock?		CD		700.000,- / 70,-
203.	Wing Commander	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
204.	Wing Commander 3	Origin	CD	485-50, 8 MB RAM, CD double speed	1.83 mln / 183,-
205.	Wing Commander Armada	Origin	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
206.	Wing Commander Armada	Origin	CD	386, 3 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
207.	Winter Supersports	Flair	3.5"		235.000,- / 23.50,-
208.	Xenobots	Electronic Arts	3.5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,- / 43,-
209.	Zool	Gremlin	3.5"	386, VGA, DOS 5.0	430.000,- / 43,-
210.	Zool	Gremlin	CD	386, VGA, DOS 5.0	520.000,- / 52,-
211.	Zool 2	Gremlin	3.5"	386, 1.5 MB HDD, VGA	530.000,- / 53,-
212.	Zool 2	Gremlin	CD	386, 1.5 MB HDD, VGA	600.000,- / 60,-
213.	688 Attack Sub	Electronic Arts	3.5"	VGA	285.000,- / 28.50,-
214.	Żmija	PSI	3.5"		150.000,- / 15,-
215.	3D Pool	Firebird / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
	AMIGA, CD32, AMIGA, CD32, AMIGA, CD32, AMIGA				
216.	Aladdin (AGA)	Disney	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
217.	Agent Czesio	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
218.	Alfred Chicken	Mindscape	3.5"	1 MB RAM	370.000,- / 37,-
219.	Alfred Chicken (AGA)	Mindscape	3.5"	A-1200	370.000,- / 37,-
220.	Alfred Chicken (CD 32)	Mindscape	CD	CD 32	400.000,- / 40,-
221.	Alien Breed	Team 17	3.5"	1 MB RAM	360.000,- / 36,-
222.	Alien Breed Tower Assault	Team 17	3.5"	1 MB RAM	600.000,- / 60,-
223.	Alien Breed Tower Assault (CD 32)	Team 17	CD	CD32	800.000,- / 80,-
224.	Alien Target	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
225.	Another World	Delphine Software	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
226.	Apidya	Team 17	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
227.	Arcade Pool	Team 17	3.5"	1 MB RAM	330.000,- / 33,-
228.	Arcade Pool (CD 32)	Team 17	CD	CD32	530.000,- / 53,-
229.	Armie	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
230.	Amie II	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
231.	Assassin	Team 17	.3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
232.	Barbarian	Palace Software / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
233.	Birds of Prey	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
234.	Black Crypt	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
235.	Body Blows	Team 17	3.5"	1 MB RAM	250.000,- / 25,-
236.	Body Blows + Superfrog + Overdrive (3 gry)	Team 17	3.5"	1 MB RAM	650.000,- / 65,-
237.	Body Blows Galactic	Team 17	3.5"	1 MB RAM	700.000,- / 70,-
238.	Body Blows Galactic (AGA)	Team 17	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
239.	Brides of Dracula	Gonzo Games	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
240.	Budokan	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
241.	Cadaver	Microprose	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
242.	California Games II	EPYX / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
243.	Cardiaxx	Team 17	3.5"	1 MB RAM	200.000,- / 20,-
244.	Carnage	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
245.	Carrier Command	Rainbird Software / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
246.	Colonel's Bequest	Sierra	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
247.	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
248.	Cyber Kick	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
249.	Dangerous Streets	Flair	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
250.	Dangerous Streets (CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
251.	Deep Core	ICE	3.5"	1 MB RAM	220.000,- / 22,-
252.	Demon Blue	Flair	3.5"	1 MB RAM	175.000,- / 17.50,-
253.	Discer	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
254.	Dracula	Psygnosis	3.5"	1 MB RAM	500.000,- / 50,-
255.	Dune	Virgin	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
256.	Eksperyment Delfin	MarkSoft	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
257.	Euro Soccer	Flair	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
258.	Explorer	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
259.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration	3.5"	1 MB RAM	175.000,- / 17.50,-
260.	F 17 Challenge	Team 17	3.5"	1 MB RAM	400.000,- / 40,-
261.	F-117A	MicroProse	3.5"	1 MB RAM	680.000,- / 68,-
262.	Field of Glory	MicroProse	3.5"	1 MBRAM	800.000,- / 80,-
263.	Field of Glory (AGA)	MicroProse	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
264.	Fist Fighter	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
265.	Flashback	Delphine Software	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
266.	Frankenstein	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
267.	Frontier - Elite II	Gametek	3.5"	1 MB RAM	740.000,- / 74,-
268.	Fury of the Furies	Mindscape	3.5"	1 MB RAM	530.000,- / 53,-
269.	Future Wars	Delphin Software	3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
270.	Gear Works	Hollyware Enertainment	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
271.	Genesia	Mindscape	3.5"	1 MB RAM	525.000,- / 52.50,-
272.	Harpoon	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
273.	Heartlight	xland	3.5"	1MB RAM	150.000,- / 15,-
274.	Hired Guns	Psygnosis	3..5"	1 MB RAM	850.000,- / 85,-
275.	Humans 2	Gametek	3.5"	1 MB RAM	610.000,- / 61,-

DROGI CZYTELNIKU, BLANKIET ZAMÓWIENIA ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE Z PRENUMERATĄ

Lp.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
276.	Impossible Mission II	Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
277.	Innocent	Psygnosis	3.5"	1 MB RAM	700.000,- / 70,-
278.	International Tennis	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
279.	International Soccer	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
280.	Kings's Table	Gametek	3.5"	1 MB RAM	650.000,- / 65,-
281.	Larry 1	Sierra	3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
282.	Legends of Valour	US Gold	3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
283.	Lion King (AGA)	Disney	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
284.	Mean Arenas	ICE	3.5"	1 MB RAM	220.000,- / 22,-
285.	Mentor	MarkSoft	3.5"	1 MB RAM	355.000,- / 35.50,-
286.	Olympiad Collection	Flair	3.5"	1 MB RAM	185.000,- / 18.50,-
287.	Okręty	L.K. Avalon	3.5"	1MB RAM	110.000,- / 11,-
288.	Oscar (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-
289.	Oscar	Flair	3.5"	1 MB RAM	260.000,- / 26,-
290.	Out to Lunch (AGA)	Mindscape	3.5"	A-1200	370.000,- / 37,-
291.	Overdrive	Team 17	3.5"	1 MB RAM	250.000,- / 25,-
292.	Overkill (AGA)	Mindscape	3.5"	A-1200	370.000,- / 37,-
293.	Overkill + Lunar-C (CD 32)	Mindscape	CD	CD 32	400.000,- / 40,-
294.	Patrol Cobry	Atares	3.5"	1 MB RAM	130.000,- / 13,-
295.	Pirates!	MicroProse	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
296.	Powermonger	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
297.	Project-X	Team 17	3.5"	1 MB RAM	400.000,- / 40,-
298.	Qwak	Team 17	3.5"	1 MB RAM	400.000,- / 40,-
299.	Rally Championships (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	550.000,- / 55,-
300.	Risky Woods	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
301.	Road Rash	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
302.	Santa Xmas Caper	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
303.	Super	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	80.000,- / 8,-
304.	Seek & Destroy	Mindscape	3.5"	1 MB RAM	400.000,- / 40,-
305.	Sen	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
306.	Shadowlands	Domark	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
307.	Sink or Swim	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
308.	Skarbnik	Atares	3.5"	1 MB RAM	140.000,- / 14,-
309.	Skidmarks	Acid Software	3.5"	1 MB RAM	405.000,- / 40.50,-
310.	Skoczny Jacuś	Atares	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
311.	Smuś	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
312.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW	Flair	3.5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-
313.	Soccer Superstars + piłka nożna NEW (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
314.	Space Hulk	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	520.000,- / 52,-
315.	Space Quest I	Sierra	3.5"	1 MB RAM, 2 FDD	410.000,- / 41,-
316.	Street Fighter II	US Gold	3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
317.	Sumer Olympix (CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
318.	Super Frog (CD 32)	Team 17	CD	CD 32	540.000,- / 54,-
319.	Super Stardast (AGA)	Team 17	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
320.	Super Stardas (CD 32)	Team 17	CD	CD 32	800.000,- / 80,-
321.	Surf Ninjas(CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
322.	Surf Ninjas (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-
323.	Syndicate	Bulfrog	3.5"	1 MB RAM	590.000,- / 59,-
324.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
325.	Thaurus	Atares	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
326.	Theme Park	Bulfrog	3.5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-
327.	Theme Park (AGA)	Bulfrog	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
328.	Tornado (AGA)	Digital Itegration	3.5"	A-1200	580.000,- / 58,-
329.	Tornado	Digital Itegration	3.5"	1 MB RAM	550.000,- / 55,-
330.	Total Carnage	ICE	3.5"	1 MB RAM	220.000,- / 22,-
331.	Trolls (CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
332.	Trolls (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	260.000,- / 26,-
333.	Trolls	Flair	3.5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
334.	UFO; Enemy Unknow (AGA)	MicroProse	3.5"	A-1200	860.000,- / 86,-
335.	Ultimate Body Blows	Team 17	CD	CD 32	900.000,- / 90,-
336.	Uridium II	Mindscape	3.5"	1 MB RAM	395.000,- / 39.50,-
337.	Utopia	Gremlin	3.5"	1 MB RAM	360.000,- / 36,-
338.	Whales Voyage (CD 32)	Flair	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
339.	Whizz	Flair	3.5"	1 MB RAM	320.000,- / 32,-
340.	Whizz (AGA)	Flair	3.5"	A-1200	350.000,- / 35,-
341.	Wild West	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
342.	Wing Commander	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
343.	Winter Supersports	Flair	3.5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
344.	Wiraż	Atares	3.5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
345.	VaBank	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
346.	Vicky	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
347.	Zool	Gremlin	3.5"	1 MB RAM	430.000,- / 43,-
348.	Zool 2 (AGA)	Gremlin	3.5"	A-1200	530.000,- / 53,-
349.	Zombie	L.K. Avalon	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
350.	688 Attack Sub	Electronic Arts	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
351.	3D Pool	Firebird / Kixx	3.5"		150.000,- / 15,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE				
352.	Afryka - edukacja (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
353.	English Master - edukacja (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
354.	Europa 2.1 - edukacja (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
355.	Matematyka kl. III - IV - edukacja (PC)	Marex	3.5"	VGA	185.000,- / 18.50,-
356.	Preludium - edukacja (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
357.	Rachunkowe Abecadło - eduk. (AM\PC\ATARI ST)	Atares	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
358.	Skarbiec - użytkowe (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
359.	Softeczka 1 (PC)	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
360.	Softeczka 2 (PC)	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
361.	Softeczka 3 (PC)	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
362.	Softeczka 4 (PC)	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
363.	Świat Barw - graficzny (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	95.000,- / 9.50,-
364.	Test Prawa Jazdy - testy (AMIGA\PC)	Atares	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
365.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy (AMIGA)	Atares	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
366.	The English Examiner - nauka j. angielskiego (PC)	TL Soft	3.5"	3.5 MB HDD	400.000,- / 40,-





Producent: Mindscape

Pierre jak zwykle miał pełne ręce roboty. Ostatnich kilka godzin spędził na przygotowywaniu dań w swoim barze, aby na otwarcie wszystko było gotowe. Robił to, co zwykle: pizzę, spaghetti i te sprawy. Używał do tego oczywiście owoców i warzyw, które nagle, nie wiadomo dlaczego, zaczęły się ruszać. Pierre z przerażeniem patrzył, jak składniki niedoszłych dań pierzchały na wszystkie strony. Na szczęście, nasz bohater nie poddał się i ruszył natychmiast w pogoń, nie zmieniając nawet swojego kucharskiego kubraczka. Swoje polowanie rozpoczyna w Szwajcarii, a następnie rusza na podbój Grecji, Zachodnich Indii, Meksyku, Chin oraz Francji. W każdym państwie czeka go 48 poziomów, podróż więc będzie bardzo, bardzo długa.

Po uruchomieniu gry ujrzysz menu z czterema możliwościami do wyboru:

- *1 PLAYER* - grasz sam,
- *2 PLAYERS* - grasz z osobą towarzyszącą,
- *MUSIC ON/OFF* - włączanie/wyłączanie muzyki,



- *PASSWORD* - wpisywanie kodu do wyższych poziomów.



Na ekranie gry oprócz widoczku, gdzie toczy się główna akcja, widać także: numer gracza, ilość żyć, punkty, czas (musisz zdążyć przed jego końcem) oraz wyświetloną poniżej wartość informująca Cię o tym, ile musisz jeszcze uwięzić cebul, ziemniaków i tym podobnych warzywo-owoców.

Gra, jak to w typowych platformówkach bywa, polega na zbieraniu przedmiotów, unikaniu niebezpieczeństw i przechodzeniu kolejnych plansz. W sumie, nic nowego, choć zastosowano tutaj bajecznie kolorową grafikę.

Ogólnie mówiąc, jest to całkiem niezły produkt firmy **Mindscape**. Głównie polecam go młodszym graczom czyli takim, którzy jeszcze nie doświadczyli przygody z takimi grami, jak ***Doom***. Nie polecam natomiast tej gry żadnemu strategowi, aczkolwiek w przerwie między kolejnymi bitwami można do niej zajrzeć i pomagając panu o imieniu Pierre przy wyłapywaniu kolejnych składników na zupę, pozachwycać się choć przez chwilę grafiką (ach, te widoczki!).

Ryszard Bruski

ZRĘCZNOŚCIOWA

70%

CD32

OPISY

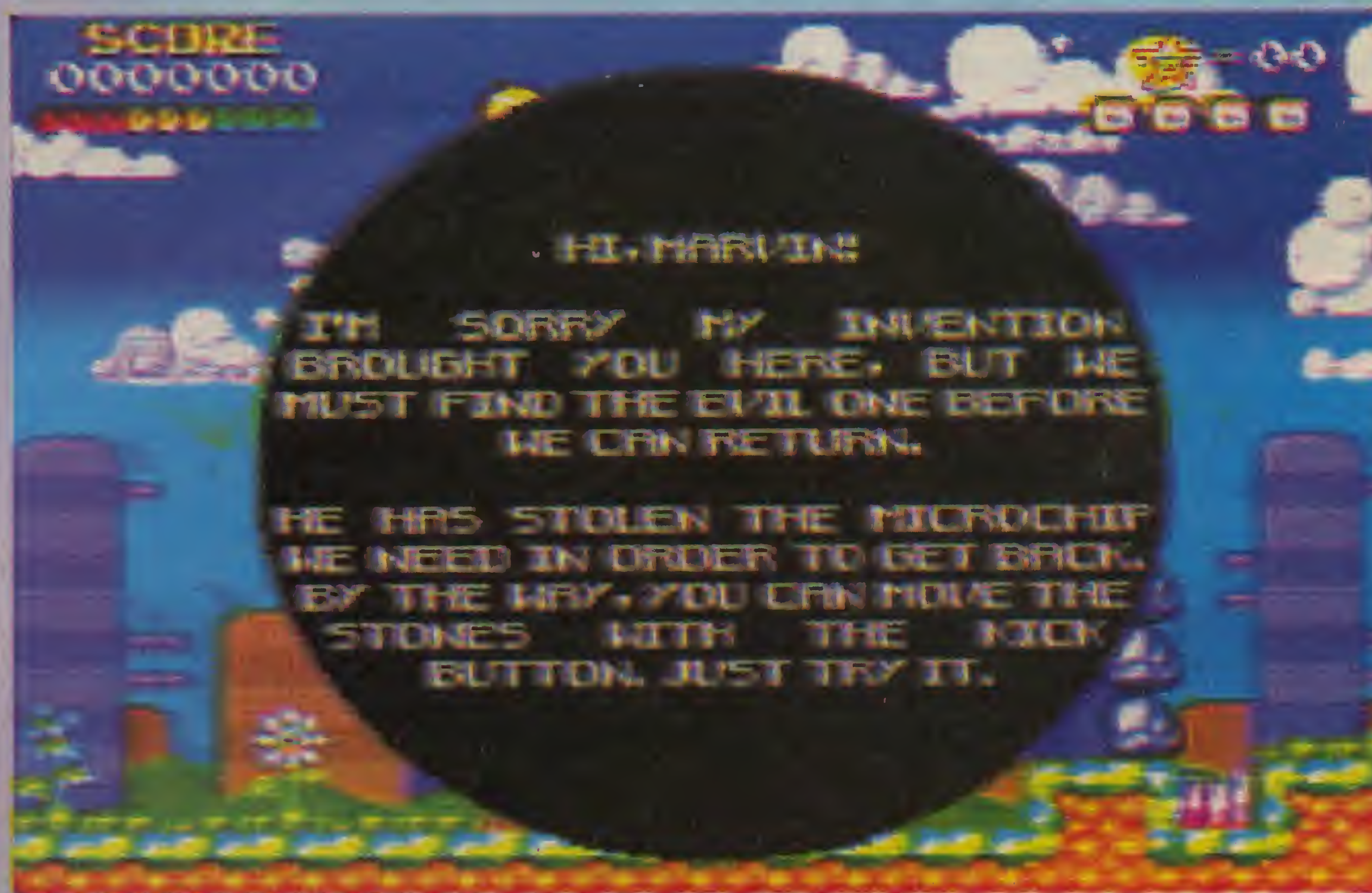




Producent: 21st Century Entertainment

Marvin's Marvelous Adventures jest kolejną amigową grą wydaną w dwóch wersjach - kompaktowej i dyskowej. Dokładniej mówiąc, gra osiągalna jest na konsole CD32 oraz modele A1200 i A4000.

W rolach głównych występują: łysiejący wynalazca, a także Sooner (ten zły) i Marvin. Profesorek jest właśnie w trakcie realizowania swego najnowszego pomysłu, który zrewolucjonizuje świat techniki na naszym globie. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie Sooner, który dowiedział się z prasy o badaniach profesora i od tego czasu był tym bardzo zainteresowany. Podjął nawet decyzję o "wypożyczeniu" jakiejś części mechanizmu, oczywiście ani myśląc o jej oddaniu. Ach, byłbym zapomniał, ten "ugly" naprawdę nie jest zbyt piękny (paskudztwo, obrzydlistwo, aaaa... fe). Podczas jednego z ciężko przepracowanych dni profesorek postanawia zrobić sobie przerwę, podczas której chce "wrzucić coś na ruszt". Jego ulubioną potrawą jest pizza. Zamawia telefonicznie dużą peperoni z podwójną porcją sera. Podczas oczekiwania na dostawcę staruszek przysypia. Sooner tylko czekał na taką okazję. Bez pardonu wkrada się do laboratorium, a następnie wyjmuje zdawałoby się nic nie znaczący element (było to po prostu coś bardzo małego). Okazuje się, że owym elementem jest układ scalony z napisem: TOP SECRET (z ang. ściśle tajne). W tym właśnie momencie pojawia się dostawca pizzy, Marvin, który wystraszył złodzieja na tyle, że ten niechcący uruchomił maszynerię. Ponadto Marvin wchodząc do wnętrza domu wyrywa jakiś kabel i tak zostaje przeniesiony do "innego świata". Po naszych bohaterach została tylko duża peperoni z podwójnym serem.



Jeżeli chcesz wrócić do rzeczywistego świata, musisz znaleźć wyjście z tych zaczarowanych krain. Przed Tobą całe mnóstwo dziwacznych miejsc i stworów. Krótko mówiąc, kolejna, bajecznie kolorowa platformówka.

Moim zdaniem, **Marvin's Marvelous Adventures** niestety opiera się na niezbyt oryginalnym pomyśle. Podobne gry można już chyba liczyć w setkach. Osobiście raczej wątpię, żeby program podbił listy przebojów. Jednocześnie należy zaznaczyć, że gra jest przeznaczona dla młodszych graczy i ci spośród nich, którzy lubią platformówki, nie powinni być zawiedzeni.

Ryszard "Egon" Bruski





OPISY





Producent: Rowan/Virgin

*"Rankiem 6 czerwca 1944 roku na plażach Półwyspu Normandzkiego ogólnie biorąc pomiędzy Hawrem i Cherbourgiem rozpoczęło się lądowanie alianckich sił inwazyjnych otwierające tak zwany Drugi Front w Europie. Do działań inwazyjnych, opatrzonych kryptonimem "Overlord" przeznaczono w pierwszej fazie 36 dywizji, 10 samodzielnych brygad pancernych i 11 tys. samolotów. 700 okrętów wojennych różnych klas, w tym 6 pancerników, 22 krążowniki i 93 niszczyciele, eskortowało przez kanał Angielski największą w dziejach flotę desantową, zestawioną z około 4300 jednostek pływających, od statków oceanicznych po ciężkie barki"**. Alianci, pomni doświadczeń z lat poprzednich (Bitwa o Anglię), rozpoczęcie operacji szturmowej uzależnili od zdobycia przewagi w powietrzu. Z jednej strony ataki powietrzne miały zniszczyć niemieckie umocnienia, fabryki, jak również wrogie lotnictwo, z drugiej siły powietrzne miały wspierać działania wojsk lądowych, tworząc w ten sposób optymalne warunki desantu.

Właśnie tego okresu dotyczy gra **Overlord** firmy **Virgin**. Jako pilot alianckiego myśliwca weźmiesz udział w przygotowaniach do desantu, a później w samej operacji. W tym miejscu zaznaczyć muszę, że **Overlord** firmy **Virgin** nie jest symulatorem w pełnym tego słowa znaczeniu. Autorom gry doskonale udało się znaleźć złoty środek pomiędzy prawdziwym symulatorem a strzelaniną. Dlatego też ten, kto obawia się konieczności zapamiętania i opanowania niezliczonej liczby klawiszy, mile się zdziwi.

Swoją przygodę rozpoczynasz od krótkiego lotu patrolowego nad wybrzeżem. Jako młody pilot będziesz musiał poradzić sobie z dwoma przypadkowo napotkanymi Stukasami. Misja ta nie jest jednak wcale tak ciężka, jakby się mogło wydawać. Dopiero później przyjdzie Ci się zmagać z tym wszystkim, co tygrysy lubią najbardziej, czyli z całymi eskadrami wrogich maszyn, ogniem obrony przeciwlotniczej itd.

Za szczególne zasługi możesz spodziewać się medali i awansów. Pamiętaj jednak, brawura nie zawsze popłaca! Co prawda, programiści "podarowali" Ci trzy życia i po każdym śmiertelnym strąceniu, automatycznie zastępuje Cię inny pilot, potem jednak zabawa kończy się nieodwołalnie.

Podczas gry pamiętać trzeba o tym, że gra skończona będzie jedynie po wypełnieniu wszystkich zadań. Dopiero wtedy wojska inwazyjne mogą wkroczyć do akcji. Dlatego ważne jest dokładne zapoznanie się z celami poszczególnych misji (może być ich kilka). W bazie możesz zapoznać się również z sylwetkami niemieckich samolotów i ich danymi technicznymi (np. prędkością maksymalną, uzbrojeniem, cechami charakterystycznymi itd.). Na miejscu dostępne są także dane dotyczące potencjalnych celów Twoich ataków. Dzięki temu możesz otrzymać wyczerpujące informacje o wszystkich celach naziemnych, m.in. bunkrach, mostach, wyrzutniach rakiet V-1. Informacje zawierają zdjęcia lotnicze, mapy, rozmieszczenia, a także widoki, jakie napotkasz w grze.

Nie można podać uniwersalnego sposobu na pomyślne zakończenie poszczególnych misji. Sukces w grze stanowić będzie wypadkową Twoich umiejętności (z takim trudem zdobywanych) i przysłowiowego łutu szczęścia, którego na pewno będziesz potrzebował.













Jedyną radę, jaką mogę Ci dać, a której nie powinieneś ignorować, to czytanie wszystkich ukazujących się w górnej części Twojego kokpitu meldunków. Informują Cię one za pomocą godzin zegarowych, gdzie znajduje się cel bądź przeciwnik. Mniej zorientowanym wyjaśniam, że godzina 0 to kierunek przed Tobą, a 6 - za Twoimi plecami.

Jeśli chodzi o stronę graficzną, wydaje się, że każdy powinien być zadowolony. Do wyboru masz trzy tryby wyświetlania: VGA 320x200, SVGA 640x400 na ziemi i VGA 320x200 w powietrzu oraz SVGA 640x400. Podobnie jak we wszystkich grach oferujących różne tryby wyświetlania, oczywistym jest, że powinieneś dostosować je do możliwości swojego zestawu. Poza tym gra oferuje również możliwość perspektywicznego spojrzenia spoza kabiny. Umożliwiają one obserwowanie boków, a w szczególności tyłu maszyny (radzę Ci wykorzystywać to jak najczęściej w bezpośrednim starciu z wrogiem). Możliwe jest także włączenie kamery, która będzie rejestrować Twoje poczynania. Dzięki temu po powrocie do bazy, w spokoju będziesz mógł obejrzeć swoje powietrzne działania. Całości towarzyszą odpowiednie efekty dźwiękowe, doskonale oddające atmosferę tamtych czasów.

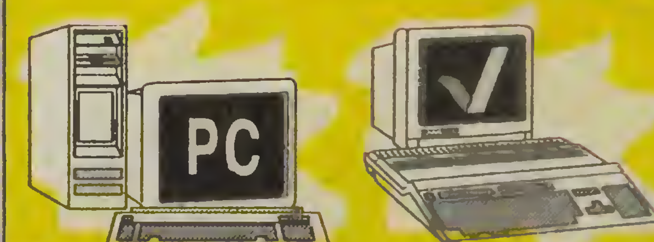
Grą **Overlord** powinni zainteresować się przede wszystkim zapaleni gracze gier typu ***Aces over Europe***, ***Aces over Pacific*** i im podobnych. Niemniej radziłbym spróbować swoich sił w walce o niebo nad Normandią także początkującym w tej dziedzinie. Być może ktoś odkryje w sobie lotnicze powołanie i kiedyś zasiądzie za sterami prawdziwego myśliwca. Na koniec pozostaje mi tylko życzyć równej liczby startów i lądowań.

Dariusz Lewkowski

*** - "Najkrótsza historia II wojny światowej", Olgierd Terlecki, wyd. 2. poprawione.**

SYMULACYJNA





PC386, 8 MB HDD, SB

1 MB RAM

OPISY





Producent: Origin

Zaledwie kilka miesięcy temu miałem przyjemność opisywać wspaniałego *Wing Commandera 3* firmy **Origin**, a tu już pojawił się kolejny produkt tej firmy pod zagadkowym tytułem **Bioforge**.

W grze wcielasz się w postać półczłowieka pół-robota o imieniu Lex. Jest on dziełem doktora Mastaby próbującego stworzyć doskonałego żołnierza, odpornego na ciężkie warunki, bezwzględnego i niepokonanego w walce (motyw znany z Robocopa). Lex posiada szczątki ludzkiego umysłu (znów jak w Robocopie), które nie potrafią zrozumieć zaistniałej sytuacji. Poprzysięga zemstę swojemu stwórcy. Twoim zadaniem jest pomóc mu w wypełnieniu tego przyjemnego zadania. Do dyspozycji masz wiele ciosów, w późniejszej części gry także małe rewolwery (kaliber 30). Oprócz części artystycznej (czytaj: bijatyki), występują tu także elementy logiczne, budzące skoncentrowany na walce umysł Lexa.

Na dobry początek podam sposób przejścia początkowego fragmentu gry.

POBUDKA

Obudziłem się z ciężkim bólem głowy. Próbowałem myśleć spokojnie... wyszedłem z imprezy o... policja... jakiś latający spodek... piła tarczowa... Rozejrzałem się wokoło. Okazało się, że jestem zamknięty w celi pilnowanej przez elektroniczną pielęgniarkę. Drzwi do celi były dobrze zabezpieczone przez lasery. Przy porannej gimnastyce kopnąłem parę razy elektroniczną pielęgniarkę, która wpadła w laser zabezpieczający drzwi. Zabrałem z pomieszczenia notatnik (LOGBOOK) i pałę mięcha





(HUNK OF MEAT). Wyszedłem na korytarz. Niebieski facet z celi obok krzyczał coś o swojej ręce. Ach, rzeczywiście coś tu jest. Niestety, zwrot własności nie wystarczał, musiałem go załatwić. Z pomieszczenia zabrałem kolejny notatnik oraz widelec (FORK). Na końcu korytarza próbowałem otworzyć drzwi, były jednak zamknięte. Przy pomocy widelca otworzyłem kontroler drzwi. Po chwili zastanowienia ustawiłem właściwie przewody. Drzwi stanęły otworem. Znalazłem się w centrum sterowania. Na podwyższeniu znajdowały się ekrany kontrolujące zamknięcia cel. Kierując się instynktem, otworzyłem wszystkie. Na dole znajdowały się kolejne terminale. Przy użyciu jednego z nich naprawiłem (REPAIR) wszystkie możliwe uszkodzenia. Kolejny z terminali służył do kontroli nad elektroniczną pielęgniarką. Kierując od-





powiednio robotem, podniosłem leżącą na korytarzu kończynę górną kolegi z celi obok i przetransportowałem ją nad terminal stojący przy wielkich drzwiach Centrum Sterowania. W jednej z otwartych cel znalazłem kolejny notatnik, w którym natrafiłem na pięciocyfrową liczbę. Wklepałem ją do jednego z terminali i stanąłem przy drzwiach. Otworzyły się... Niestety, robot patrolujący korytarz nie był kierownikiem komitetu powitalnego i musiałem szybko uciekać. Wbiegłem do drzwi po prawej stronie. W pomieszczeniu, które wyglądało na magazyn zahibernowanych stworzeń, otworzyłem śluzę, używając czerwonego przycisku. Obok znajdował się zawór, który otwierał pojemnik z wyjątkowo chłodną substancją. Gdy odkręciłem go na chwilkę, do moich uszu dotarł komunikat o rozmrażaniu pierwszej komory. Przez chwilę poczułem się, jak w hurtowni mrożonek, więc szybko zakręciłem zawór i zamknąłem śluzę. Po chwili z otwartej komory wyłonił się jaszczur, który nie wyglądał na przyjaciela. Doprowadziłem go na śluzę, gdzie delikatnie go okaleczyłem. Kiedy padł wyczerpany, szybko otworzyłem śluzę. Biedaczyna spadł w otchłań, jednak już po chwili usłyszałem odgłosy walki dochodzące ze śluzy. Odkręciłem na chwilkę zawór i spokojnie udałem się na dół. Idąc długim pomostem, dotarłem do wielkiej rury, z której wydobywał się dźwięk porannej bryzy. Wszedłem w otwór po prawej stronie, gdzie spotkałem czekającego na mnie strażnika. Jeszcze raz udowodniłem wszystkim, że mistrzostwo pierwszego kroku bokserskiego to nie byle co. Strażnik dostał tak, że miednica zamieniła się miejscem z płucami. Tu znalazłem też mój pierwszy pistolet (Oh, I love it so much...). Dalej musisz poradzić już sobie sam. Zresztą to naprawdę nic trudnego.



THE BIOEND

Kiedy obejrzałem starannie wykonane intro, już przeczuwałem, z czym będę miał do czynienia, jednak to, co po chwili ujrzałem i usłyszałem, zwaliło mnie z mojego wysłużonego krzesła. Gra posiada znakomitą grafikę, przypominającą nieco ***Cyberwar***, lecz tym razem Ty sam sterujesz postacią, a nie oglądasz utworzone wcześniej animacje! Jakość grafiki nie pogarsza się nawet przy skalowaniu postaci, co w połączeniu z renderowanymi pomieszczeniami daje naprawdę niesamowity efekt. To wszystko wraz z dobrą muzyką, realistycznymi efektami dźwiękowymi i ciekawym scenariuszem tworzy produkt, który zdecydowanie wyróżnia się spośród innych gier wydawanych obecnie na CD.



W sumie **Bioforge** stanowi kolejny przykład gry wydanej na CD, która nie jest tylko "wrzuconym" do komputera filmem, lecz grą, na którą warto poświęcić kilka nocy, sprawdzianów w szkole i pieniędzy. Powodzenia!

Michał Karski

PS. Z tymi sprawdzianami tylko żartowałem.

PRZYGODOWA

100%

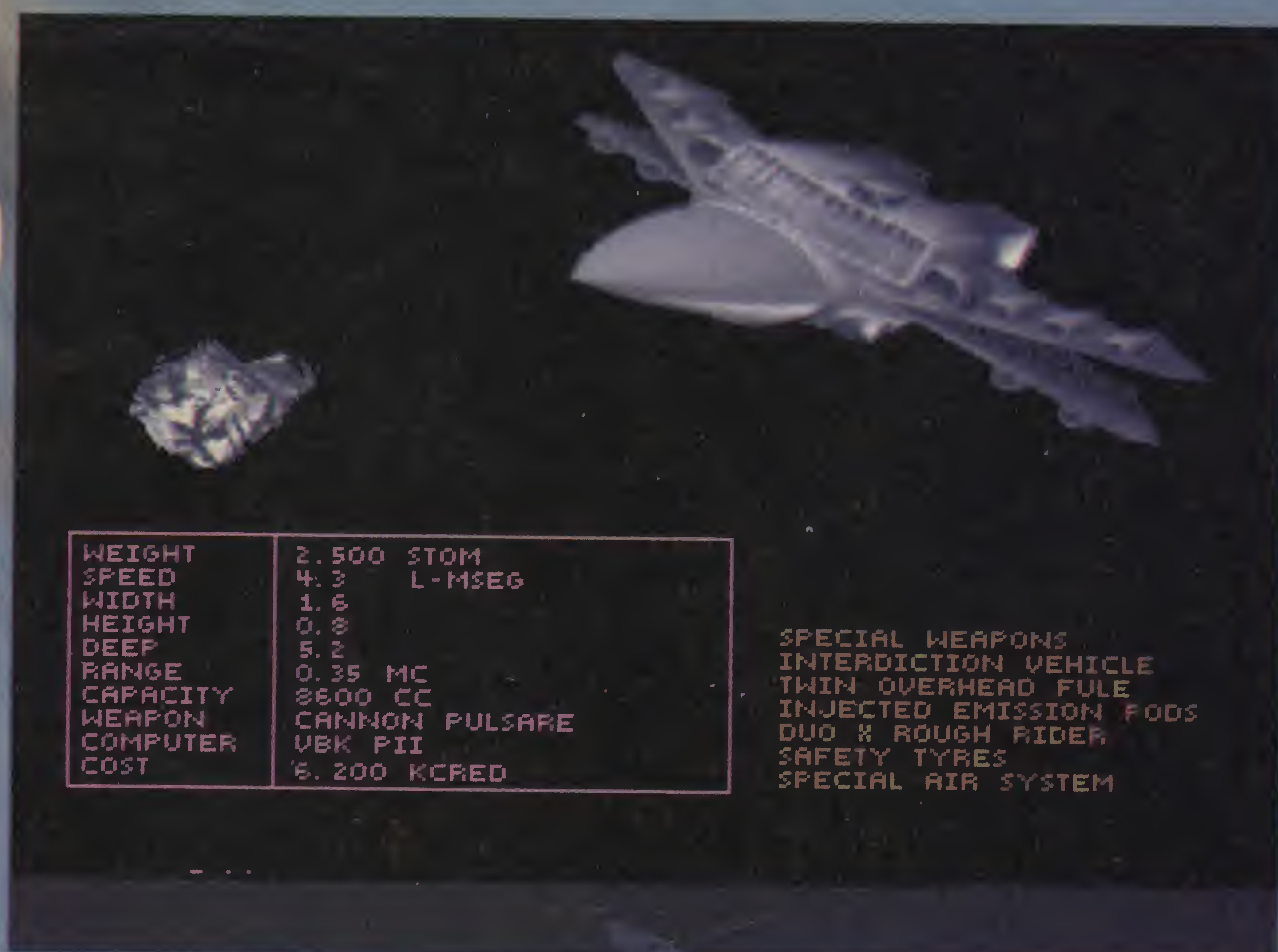
PC

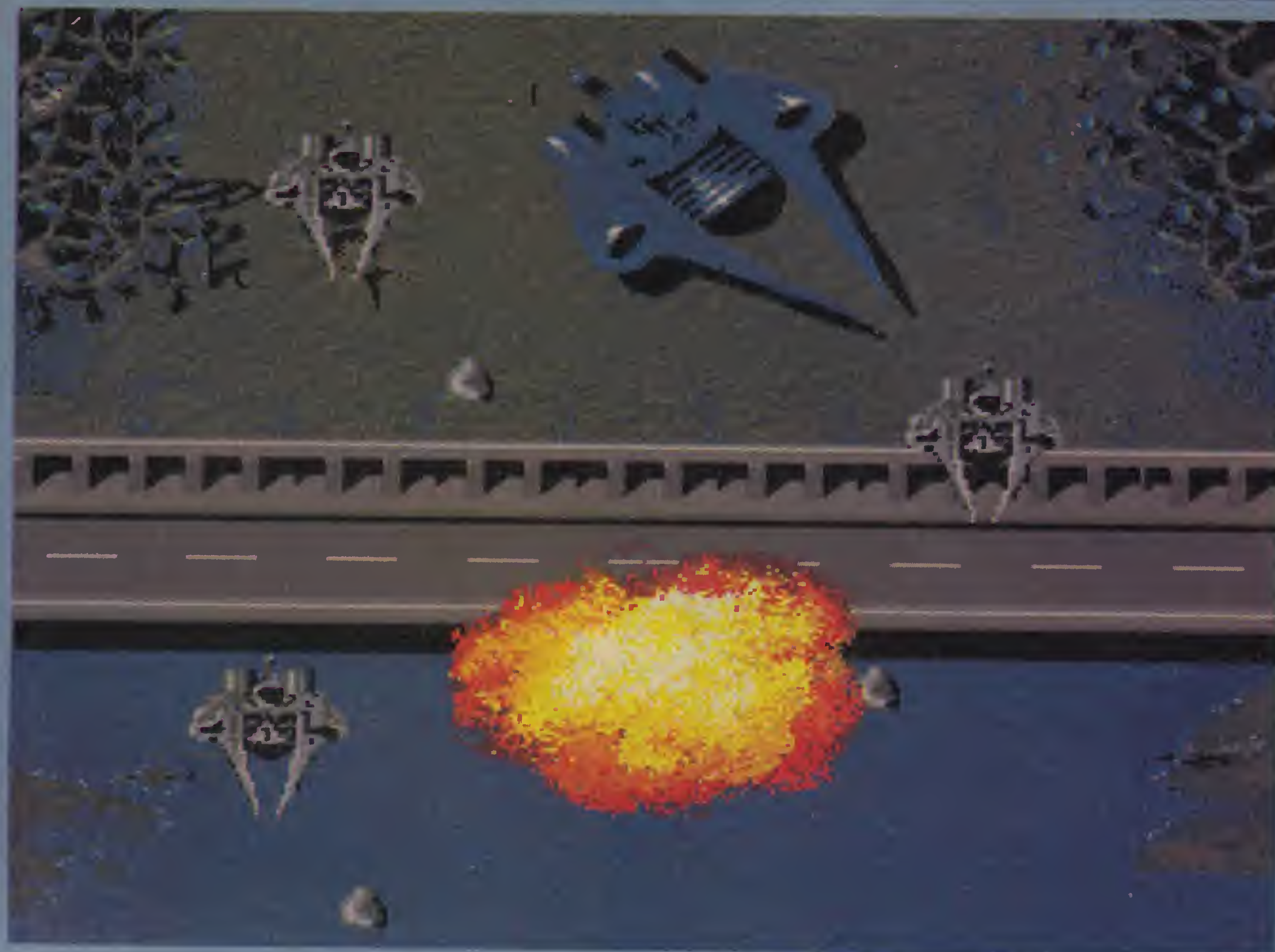
486DX/50 MHz,
8 MB RAM,
CD-ROM





Producent: Techland Soft





Koniec XX wieku. Nad naszym globem pojawiły się niezidentyfikowane obiekty latające. Nikt się nimi nie przejął z wyjątkiem garstki ludzi. To właśnie oni zaczęli opracowywać nową broń. Projekt ich otrzymał nazwę Alert X. Nie szczędzono środków na badania. Jak się wkrótce okazało, intruzi opanowali Ziemię i ludzka cywilizacja zaczęła chylić się ku upadkowi. Na szczęście badania nad tajną bronią, supermyśliwcem, wkrótce zostały ukończone. Brakowało tylko śmiałka, który zasiadłby za sterami maszyny. Tak ogłoszono konkurs na najlepszego pilota. Właściwości lotne, siła ognia, zwrotność i prędkość tej maszyny zachęciły wielu śmiałków. Po dokładnych eliminacjach spośród setek pilotów wybrano tylko jednego, właśnie Ciebie.

Alert X jest typową strzelaniną. Sterowanie grą jest proste i odbywa się przy pomocy joysticka. Ekran przesuwa się w pozycji pionowej do góry. Poziom trudności gry nie jest zbyt wysoki. Napotykasz tylko obiekty latające, które nie szczędzą Ci swoich rakiet. Szkoda, że nie dodano żadnych naziemnych celów. Poza tym grafika jest wykonana dobrze (wybuch towarzyszący zestrzeleniu własnego statku jest rewelacyjny). W sumie wszystko byłoby w porządku, gdyby nie uboga instrukcja obsługi, choć z drugiej strony tego typu gry nie wymagają przecież obszernych wyjaśnień.

Końcowa ocena wypada zdecydowanie na korzyść gry. Naprawdę każdy, nawet najbardziej wybredny gracz, powinien być zadowolony z **Alertu X**, zwłaszcza miłośnik strzelanin w stylu ***Banshee***. Całość zajmuje jeden dysk i jak zapewnia producent, działa na każdej Amidze wyposażonej w 1 MB RAM.

Arkadiusz Matczyński

Dystrybutor:
Techland Soft

ZRĘCZNOŚCIOWA

85%

1 MB RAM





Producent: Zeppelin Games Ltd.

Różne dyscypliny sportowe zostały przeniesione na komputer, jednak najpopularniejszą wydaje się być piłka nożna. Niektóre gry z tej dziedziny stały się hitem i nie schodzą z naszych dyskietek, że wspomnę tylko o *Sensible Soccer*, *Kick Off* czy *Manchester United*. Do producentów komputerowych footballi swego czasu postanowiła dołączyć także firma **Zeppelin Games Ltd.** ze swoim **International Soccer**. W 1993 roku, kiedy wydano grę, miał to być hit w tej dziedzinie. Niestety, z przyczyn obiektywnych, a dokładniej zalewu rynku tego typu programami, nigdy się nim nie stał.

W grze możesz wybrać dowolną drużynę lub stworzyć własną od samych podstaw, czyli wybrać trenera, wpisać nazwiska piłkarzy, nazwę drużyny i zdecydować o barwach klubowych. Jeśli postanowisz wybrać jedną z istniejących już drużyn, to spotka Cię niemiła niespodzianka. Miały to być międzynarodowe drużyny, jednakże są to raczej zespoły angielskie. W dodatku nazwiska są całkowicie zmyślone. Jednak nie ma się co martwić, bo jeśli ktoś interesuje się piłką nożną, to na pewno zna nazwiska, które można samemu wpisać. Jeśli wybrałeś drugą możliwość, wystarczy tylko rozmieścić poszczególnych zawodników i można przystąpić do gry.

Wybór ustawienia poszczególnych zawodników na boisku nie jest przypadkowy. Przy każdym nazwisku widnieją wskaźniki oznaczające prowadzenie piłki, drybling, strzelanie głową, podkręcanie piłek, szybkość piłkarza i siłę strzału. Wszystkie te czynniki są o tyle ważne, że musisz dobrze strzelających zawodników ustawić w ataku, a nie w obronie. Niestety, także tutaj natrafisz na pewien mankament, bowiem gdy gracz nie posiada żadnych zdolności do podkręcania piłek, to będzie strzelał tylko na wprost, a przecież nawet najgorszy piłkarz potrafi podkręcić piłkę. Gra nie jest więc nastawiona na realistyczne odzwierciedlenie prawdziwego footballu, a szkoda.



Jeśli chodzi o samą grę, to do piłki biegnie zawsze znajdujący się najbliżej niej zawodnik i wówczas pojawia się jego numer. Bramkarz jest półautomatyczny, co znaczy, że możesz mu pomóc, kierując joystick we właściwe strony. Podczas gry można oczywiście wprowadzić zmiany. Za brutalne faule otrzymujesz kartki, a przy niektórych decyzjach sędziemu głównemu pomagają sędziowie liniowi. Masz szansę wybrać także typ boiska. Grać możesz wraz z kolegą, komputerem oraz wziąć udział w turnieju, grając jednocześnie wraz z siedmioma kumplami.

Gra nie jest tak prosta, jakby się wydawało. Trzeba poznać zdolności poszczególnych zawodników i odpowiednio nimi kierować. Poza tym komputerowy przeciwnik jest dosyć mocny i na pewno nie będzie łatwo z nim wygrać, ale w końcu co to za przyjemność ciągle odnosić sukcesy.

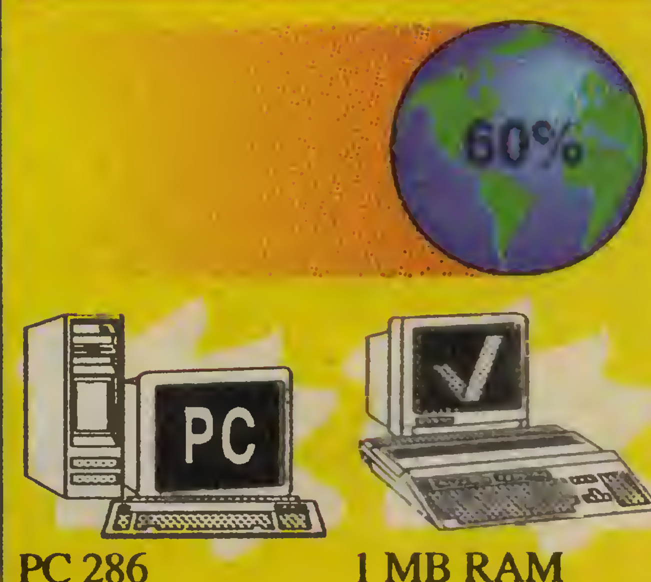


International Soccer nie jest superprodukcją, ma natomiast jedną, ogromną zaletę, jest nią cena gry. Krótko mówiąc, jeżeli komuś już nie starcza pieniędzy na zachodnie nowości, a chciałby spróbować czegoś nowego, to **International Soccer** wręcz prosi się o kupno (tylko 16 zł 80 gr). Potem wystarczy już tylko włożyć dysk do stacji i można próbować rozgromić komputerowego przeciwnika.

Arkadiusz Matczyński

Dystrybutor:
L.K. Avalon

ZRĘCZNOŚCIOWA





Metropolis software house

TEENAGENT

Producent: Metropolis

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru prezentujemy dziś pełne rozwiązanie do **Teenagenta**. Naturalnie o wiele lepiej jest skończyć grę własnymi siłami. Radzę zresztą odwoływać się do solucji tylko w przypadkach nerwowego i psychicznego załamania.

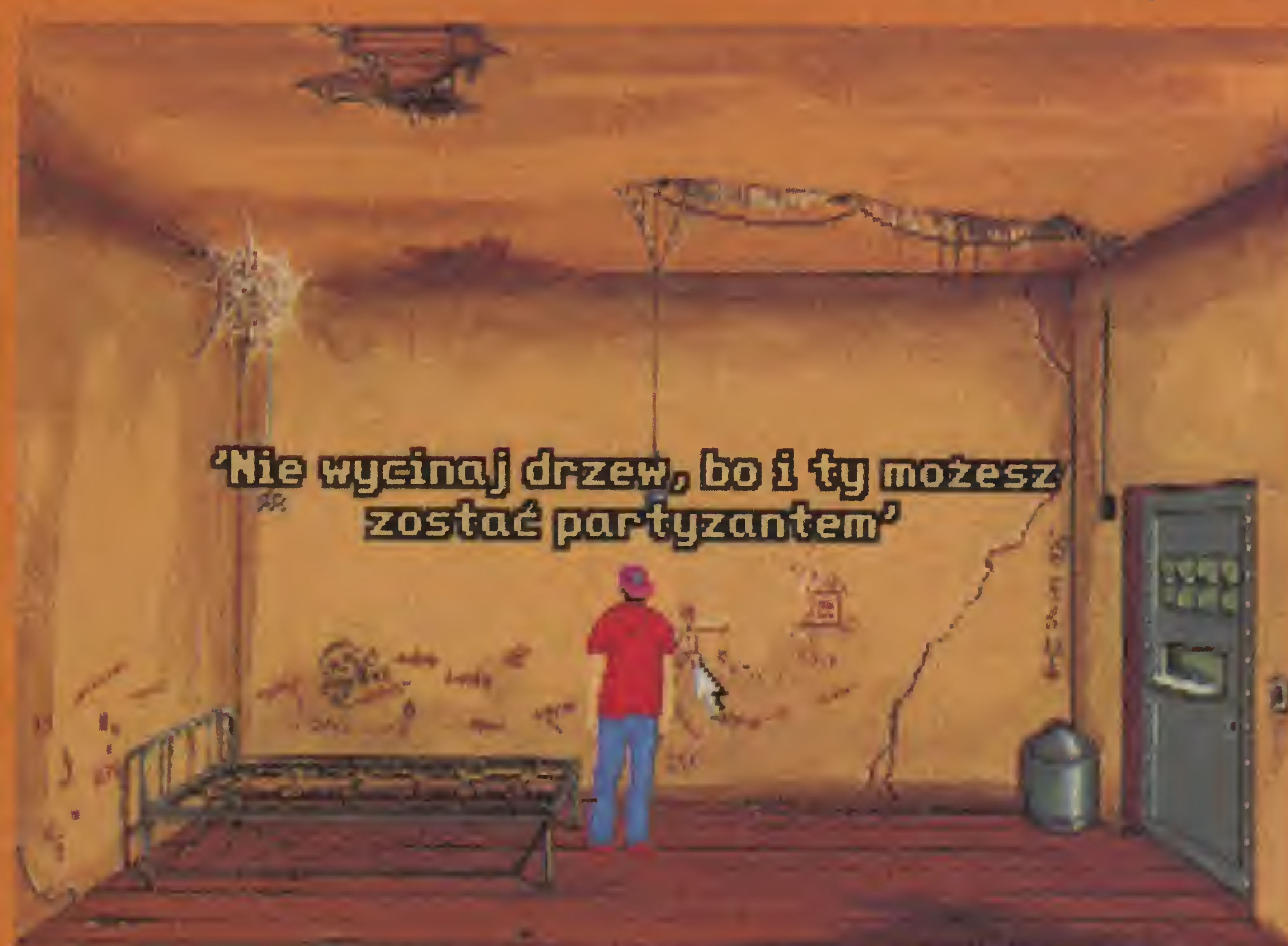
W sumie przejście całego **Teenagenta** jest proste, bo nie można zginąć, jednak w grze występują elementy, eee... jakby to powiedzieć, zręcznościowe polegające na szybkim odszukaniu na ekranie danego przedmiotu (np. zdobycie kotwicy pod wodą). Poza tym niektóre przedmioty trzeba przed ich użyciem obejrzeć (LPM) w inwentarzu (np. banknot studolarowy). Wyjątkiem jest skrzynka z samochodu, którą w inwentarzu należy obejrzeć LPM i PPM. Myślę, że można wybaczyć autorom angielski tytuł gry, gdyż zamierzają z nią "wystartować" także na Zachodzie. Sądzę, że i tam **Teenagent** znajdzie pokaźne grono zwolenników. Mnie osobiście gra znudziła się dopiero po zagraniu w nią... dziesiąty raz z rzędu! Czegoś takiego dawno nie doświadczyłem.

Wracając do tematu, podczas gry można zrobić wiele rzeczy, które co prawda nie prowadzą do zwycięstwa, ale mogą być zabawne (np. komentarz Marka do wartownika stojącego na początku gry). Także wysłuchiwanie rozmów może być owocne i prawie zawsze śmieszne, gdyż repertuar wypowiedzi jest całkiem spory. Oczywiście, bez tych rzeczy da się grać, jednak gra traci wiele ze swego uroku. Elementy te pozostawiam Ci do odkrycia, gdyż w solucji przedstawię samo sedno **Teenagenta**. To dla Twojego dobra, jeśli w ogóle można tak nazwać przechodzenie gry z ŚGK na kolanach. A teraz zaczynamy...

Pokaż przepustkę strażnikowi, a będziesz mógł pójść dalej. Wejdź przez drzwi po prawej. Kiedy będziesz już w celi, zawieś się na żarówce i wyciągnij sprężynę z łóżka. Pokrzycz przez drzwi i do miski z jedzeniem włóż kabel. Pstryknij włącznikiem światła i ponownie krzyknij przez kraty. Obszukaj ciało i przywłaszczonym kluczem otwórz drzwi do celi. Gdy ponownie będziesz w pokoju kapitana, wyjdź z niego i skieruj się w lewo, gdzie odłam kawałek zasuszonej trawy. Włóż sprężynę w ziemię naprzeciw muru, a będziesz mógł go przeskoczyć. Marek automatycznie weźmie saperkę. Wróć do kapitana, na którym użyj trawy. Weź rambonóż i wyjdź z tego pokoju. Pogrzeb w śmietniku. Idź w prawo i rozetnij przy pomocy rambonoża ogrodzenie, a następnie odkop saperką tajemniczy przedmiot. Ze znalezionym kalejdoskopem pędź do strażnika i wymień się z nim na Tygodnik Żołnierza. Przy okazji podwędź mu granat, który połącz z liną ze śmietnika. Pokaż czasopismo kapitanowi i idź do barmana, od którego otrzymasz kubek. Wróć do pokoju kapitana i użyj liny z granatem na jego szufladzie. W środku będą jakieś leki. Idź do baru i zwiń okruszki chleba ze stołu, które połącz z antybiotykami. Wyjdź z baru i skieruj swoje kroki w lewo, a następnie do góry. Użyj swojej mieszanki na palu, a zdobędziesz ptaka. Spróbuj przejść po linie, a gdy będziesz leżał w błocie, napełnij szlamem kubek. Wróć do barmana. Postaw ptaka na radiu oraz podmień kubek z kawą na ten z błotem. Pogadaj z barmanem i przejdź lokację dalej, w prawo. Tam kliknij na mrugającym punkcie. Oto następny etap:

Weź kawałek wiosła z łódki i idź w prawo, gdzie pogadaj ze strażnikiem, który wręczy Ci ciastko. Podnieś celofan z ziemi. Idź o dwie lokację w prawo i podnieś kamień oraz ziemniak spod krzaka. Wróć tą samą drogą do strażnika, tak aby schować się za posąg, i teraz szybko kliknij na niego. Weź butelkę whisky z ziemi i idź dwa ekrany w lewo. Rozmawiaj z wiewiórką aż do skutku i wejdź do leśniczówki. Weź piłę tarczową i nadgniły ser. Wróć do miejsca startu, a stamtąd na dół, do wioski. Otwórz drzwi samochodu i pociągnij dźwigienkę,







a z bagażnika wyciągnij skrzynkę. Obszukaj ją dwa razy. Kluczem francuskim obniż poziom kosza. Wejdź do pustego już domu i zabierz strzelbę, wiatraczek i chusteczkę (jest w jednej z szuflad). Wyjdź z domu i idź na pole, gdzie musisz kliknąć na kurze. Podnieś pióro. Przywłaszcz sobie jeszcze cep, widły i przeszukaj jeden ze stogów siana. Użyj strzelby na strachu na wróble i zabierz mu maskę oraz płetwy. Połącz te rzeczy. Zatkaj mysią dziurę chusteczką i użyj sera na myszy. Jeśli klikniesz na jej dziurę, będzie Twoja. Wróć do miejsca startu i naostrz cep na studni. Idź do leśniczówki i użyj ciastka na otworze w kształcie serca. Tak spreparowane ciastko owiń w celofan. Idź do planszy z drzewem (tym dużym) koło rezydencji. Użyj na gałęzi piły tarczowej, którą wcześniej napełnij whisky. Gałąź sklej z kawałkiem wiosła, a potem pędź do miejsca startu. Zanurkuj i szybko dopłyń do kotwiczki, bo w przeciwnym razie będziesz musiał całą operację powtórzyć. Użyj wiosła na łódce, zaś na wyspie zerwij obydwa kwiatki. Możesz wracać do wioski, do drugiego domu. Wysusz pranie wiatraczkiem i powiadom o tym starszą panią mieszkającą w środku. Podaruj kwiaty babci oraz Ani, a tę ostatnią obdarz ciastkiem. Połącz grabie z otrzymaną wstążką i weź miotełkę. Wyjdź i zwiń linę, którą połącz z kotwiczką. Przejdź ekran w dół, gdzie użyj podnośnika na kamieniu. Wyjmij kość, a następnie daj ją pieskowi. Otwórz i zamknij klapę, potem znów podnieś ją do góry. Zejdź po drabinie. Pstryknij na włączniku światła, zabierz łopatę i wyjdź na powierzchnię. Idź raz jeszcze na dół, gdzie cepem utoruj sobie drogę do wyjścia. Wpuść mysz do dziury, zatkaj ją kamieniem i przyklej go. Jeśli nie zrobisz tego w miarę szybko, mysz ucieknie na pole i znowu będzie trzeba ją łapać. Jeśli Ci się udało, podnieś samorodek i idź przed leśniczówkę. Użyj grabi na trawie. Podnieś orzech. Teraz idź do leśniczówki i włóż miotełkę do kominka. Otrzymanym brudem pokryj ziemniaka. Wróć do wioski i podmień orzech na jabłko. Idź przed rezydencję, a potem przenieś się o jeden ekran w prawo, gdzie dokonaj wymiany jabłka na szyszkę z jeżem. Z igły, szyszki i pióra skonstruuj lotkę, z którą idź w lewo, a stamtąd do lasu. Użyj strzałki na gnieździe pszczelim, a droga do klapy będzie wolna. Wejdź przez nią. Podaruj samorodek strażnikowi i idź w prawo. Tam użyj łopaty, a ekran dalej (też w prawo) zarzuć linę z kotwiczką. Wrzuć



ziemniako-granat do dziupli i wdrap się po drzewie. Idź do góry i porozmawiaj z Ciągwą. Podnieś banknot i go przeczytaj. Idź do Ani, której pokaż ten pieniądz. Przeszedłeś do trzeciego, ostatniego etapu gry...

Otwórz drzwi i przejdź w lewo do kuchni, gdzie zwiń wałek do ciasta oraz chilli. Wyjdź z tego pokoju i pędź po schodach na górę. Weź z kosza świstek papieru. Obszukaj wszystkie szuflady, a znajdziesz dyktafon (niestety, bez baterii) oraz aparat fotograficzny. Następnie pokombinuj z szufladami (po kolei otwieraj wszystkie, zasuwając poprzednią) i pociągnij za książkę. Za którymś razem powinno Ci się udać, a wtedy weź kasetę video z tajnej skrytki, za półką z książkami. Zejdź na dół, przejdź w prawo i tam otwórz drzwi. Weź szczypce i koniak, a spod łóżka korek. Przejrzyj gazetę i podnieś z podłogi pilota. Włącz telewizor, włóż kasetę do odtwarzacza i odpal ją za pomocą pilota. Zrób zdjęcie Ciągwie, który pojawił się na ekranie. Wyjdź z pokoju i idź dwa razy w prawo. W łazience połącz korek z papierkiem, po czym włóż go do zlewu. Napuść tam wody i użyj na niej chilli. Nalepkę naklej na koniak i idź do kuchni, gdzie postaw koniak na miejsce chilli. Użyj wałka na radiu. Teraz weź baterię, którą połącz z dyktafonem. Otwórz dwa razy lodówkę i idź na górę po kolejny papierek, z którym wracaj do kuchni. Podpal go na kuchence, a potem użyj na zamrożonym mięsie, które weź i wrzuć do gara. Skieruj swe kroki do łazienki, gdzie przy pomocy szczypiec weź skarpetki Ciągwy. Idź dwa razy w lewo i raz do góry. Nagraj głos Ciągwy przy pomocy dyktafonu. Idź przed łazienkę i otwórz drzwi u góry. Pogadaj z robotem, następnie użyj na nim dyktafonu, skarpetek oraz fotki. Kliknij na książkę. Schowaj się w dolny lewy róg ekranu, a gdy Ciągwa już pójdzie, weź klamkę i wyjdź z pokoju. Użyj klamki na otworze, po czym wejdź do sekretnego pomieszczenia. Użyj pigułek i pstryknij na wyłączniku. Wejdź przez drzwi. Dalej idź w lewo i do góry. W tym pokoju wejdź do niedostępnego wcześniej pomieszczenia i użyj chilli na Ciągwie. I to już niestety koniec. Chlip, chlip...

Na szczęście nie jest to koniec niniejszego artykułu. Postanowiłem jeszcze coś dodać od siebie. Fabuła w **Teenagencie** nie jest liniowa i podane przeze mnie czynności można wykonywać w różnej kolejności, choć niektóre rzeczy trzeba zrobić, aby przejść dalej. Szkoda, że nie istnieje kilka dróg do zwycięstwa. Mam nadzieję, że będzie to uwzględnione w ***Teenagencie 2*** (i w ***Tajemnicy Statuetki 2***). Sam **Teenagent** ma także w tekstach rozmów kilka literówek, ale te drobne niedociągnięcia nie przysłaniają dobrej inicjatywy autorów. Oby tak dalej!

Tomasz & Łukasz Dominiakowie

PS. Dla lubiących szczególiki mam propozycję. Poczekajcie z pół minuty w leśniczówce i przypatrzcie się uważnie obrazowi z prawej strony.

PRZYGODOWA

90%

PC

286,
1 MB RAM,
13 MB HDD

OPISY





Producent: Blizzard Entertainment

PORUSZANIE SIĘ

Jeśli tylko jest to możliwe, staraj się odkrywać jak największe połacie terenu. Tylko w ten sposób możesz w miarę prędko rozpoznać kierunek ataku wrogich jednostek i w porę mu zapobiec. Podczas przeczesywania terenu staraj się zachować jak największą ostrożność. Moim zdaniem, optymalnym sposobem na rozpoznanie jest wysyłanie przodem piechurów, za nimi natomiast, w niewielkiej odległości, osłaniających ich łuczników bądź oszczepników. W ten sposób, nawet jeśli natkniesz się na wroga, możesz szybko zakończyć walkę, nie ponosząc przy tym większych strat. Pamiętaj, że po wydaniu rozkazu marszu jednostki ignorują obecność wroga i nie zaatakują go, zanim nie dotrą do celu. Tak samo będzie, jeśli wydasz rozkaz ataku na daną jednostkę, a po drodze napotkasz inną - Twoje oddziały po prostu ją zignorują. Jeśli jednak jako cel wybierzesz miejsce na mapie jeszcze nie odkryte, jednostki Twoje będą atakowały wszystkich napotkanych żołnierzy wroga. Dlatego też ciągle trzeba mieć wszystko pod kontrolą i rozważnie wydawać komendy. W przeciwnym wypadku szybko możesz stracić swoje wojsko, nie czyniąc prawie żadnych szkód wrogowi.

BUDOWANIE

Podczas budowy miasta ważne jest jego dokładne rozplanowanie. Budynki i mur budować można tylko w pobliżu drogi. Poza tym trzeba pamiętać o pozostawieniu wolnej przestrzeni między nimi. Inaczej może się okazać, że do ratusza (TOWN HALL) prowadzi tylko jedno, w dodatku wąskie przejście i poddani z drewnem i złotem muszą czekać w kolejce. Z drugiej jednak strony możesz specjalnie wybudować takie budynki, jak Barracks, Blacksmith czy Tower obok siebie i w ten prosty sposób utrudnić nieprzyjacielowi dostęp do centrum osiedla.

WALKA

W miarę możliwości nie angażuj do walki wręcz jednostek mogących atakować na odległość. Ich siła polega na zadawaniu wrogowi strat z dystansu. Żołnierzy takich możesz wykorzystać również do obsadzenia murów własnego osiedla, a wówczas miasto będzie naprawdę ciężkie do zdobycia (przynajmniej na pierwszych etapach). Jeśli chodzi o łuczników i oszczepników, powinieneś łączyć ich w grupy, tworzyć z nich szeregi bądź dwuszeregi. W ten sposób znacząco wzmacniasz ich siłę i skuteczność. Poza tym poszczególni żołnierze będą mogli się w takiej grupie wzajemnie ubezpieczać. Dobrze ustawione i liczne wojsko może swym ogniem zlikwidować każdego, nawet najlepiej uzbrojonego przeciwnika, zanim ten zdoła dotrzeć do pierwszych linii. Zagrożeniem dla takiego oddziału może być tylko nieprzyjacielski czarownik bądź też zbliżająca się katapulta. W jednym i drugim przypadku błyskawiczny atak kawalerii powinien uratować Twoje wojska od masakry. Poza tym podczas walki należy ciągle uważać na poszczególnych wojowników, gdyż jak sam się przekonasz, wręcz rozpiera ich energia i niektórzy próbują ataku na własną rękę, łamiąc tym samym wcześniej ustalony szyk bojowy.

Poza tym trzeba pamiętać również o tym, że robotnicy-chłopi są mniej odporni na ciosy, niż uzbrojeni i opancerzeni żołnierze, dlatego też powinieneś na nich bardziej uważać podczas ewentualnych najazdów na własne osiedla.

MISJA PIERWSZA

ORKI I LUDZIE

Zadania są tu jednakowe, zarówno dla grających orkami, jak i ludźmi. Należy wybudować jeden barak i pięć dodatkowych farm. Ażeby jednak tego dokonać, musisz zdobyć więcej złota i drewna. Kopalnia złota znajduje się na północy dla orków i na wschodzie dla ludzi. Nie podejmuj żadnych akcji zaczepnych i po odkryciu wymaganych miejsc (kopalnia i las) wróć żołnierzami do punktu wyjścia. Siły powinno wystarczyć do odparcia ewentualnego ataku wroga. W międzyczasie wyprodukuj dwóch dodatkowych robotników (PEASANT u ludzi i PEON u orków), dzięki którym szybciej uzbierasz wymagane do budowy 3100 sztuk złota i 2000 sztuk drewna. Nie niepokojony wykonasz swój plan minimum i zakończysz w ten sposób pierwszy poziom.





MISJA DRUGA

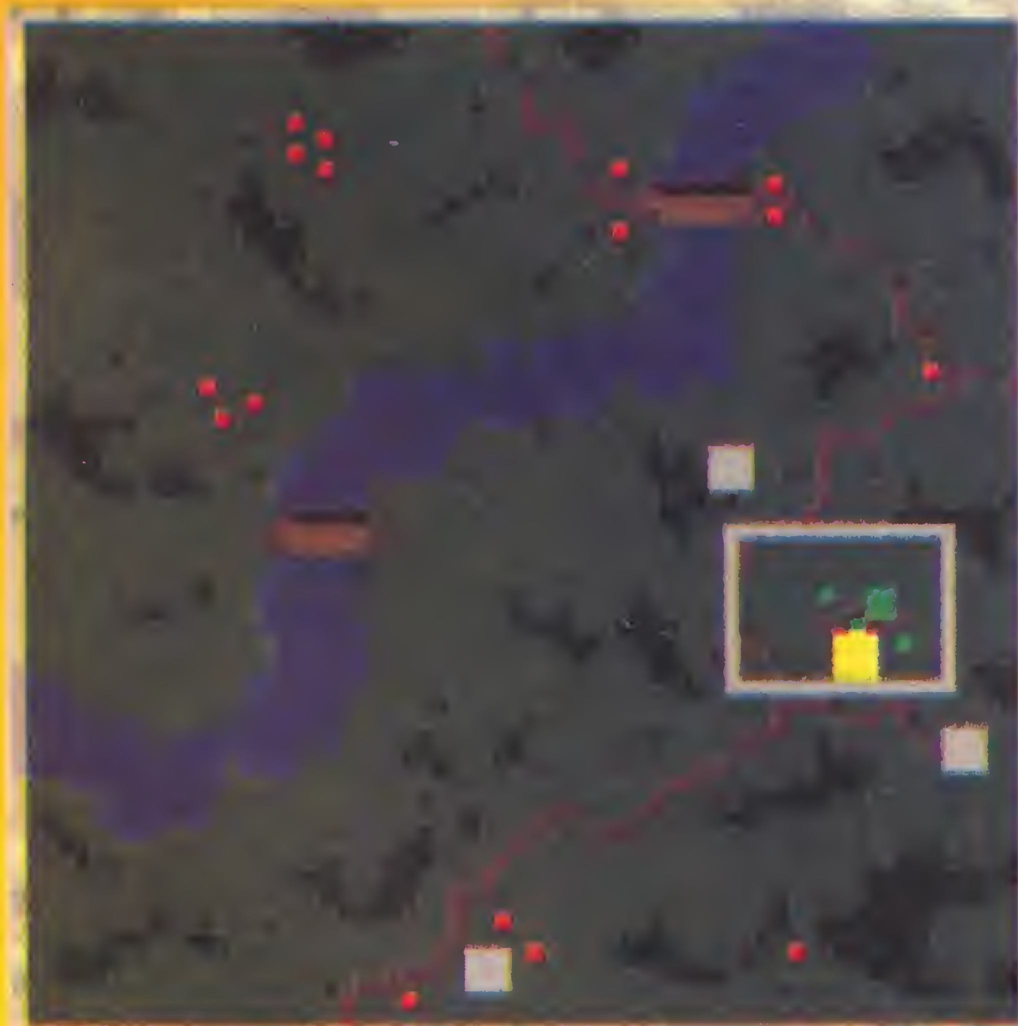
ORKI I LUDZIE

Startujesz z 2 siepaczami (u ludzi - piechurami), oszczepnikiem i chłopem. Na początku powinieneś wyszkolić kolejnego robotnika, którym następ-



pnie budujesz farmę. Pamiętać trzeba, że jedna farma może wyżywić tylko pięciu ludzi, względnie orków. Następnie zajmij się pozyskaniem złota i drewna. To pierwsze znajdziesz najbliżej na północy (grając orkami), bądź też na południowym-wschodzie (grając ludźmi). Przeciwnik nie jest zbyt silny i atakuje pojedynczymi żołnierzami, dlatego też z łatwością powinieneś sobie z nim poradzić. W przypadku grania orkami, ataki następować będą z południa, ze wschodu, z południowego wschodu, z zachodu i z północnego zachodu. Jeśli dowodzić będziesz oddziałami ludzi, ataków należy spodziewać się z południa, południowego zachodu, zachodu i północy. W międzyczasie, jeśli pozwolą Ci na to Twoje zasoby drzewno-finansowe, powinieneś zafundować sobie tartak (LUMBER MILL). Dzięki niemu będziesz mógł wyszkolić nowych oszczepników, względnie łuczników. Przy ich pomocy z łatwością uporasz się ze słabym (bo przecież to dopiero drugi poziom gry) przeciwnikiem.





MISJA TRZECIA

ORKI

Będziesz tu musiał zrównać z ziemią osadę znajdującą się na południowym-wschodzie. Ażeby jednak być pewnym, że odniesiesz sukces, powinieneś najpierw wzmocnić swoje siły inwazyjne. W tym celu musisz uzyskać jak najwięcej złota z kopalni znajdującej się na południowy wschód. Następnie rozbudowujesz swoje osiedle o barak i odpowiednią (min. 2) liczbę farm. Dwóch oszczepników i jednego



piechura wyślij na wschód, ażeby bronili znajdującego się tam mostu. Pozostałą dwójkę pieszych wyślij na południe z zadaniem obrony wąskiego przejścia między dwoma lasami. W międzyczasie zbuduj, o ile to możliwe, tartak i wzmocnij swoje wojska o odpowiednią liczbę łuczników. Dopiero tak wyposażony możesz pokusić się o atak na siedzibę wroga.

LUDZIE

Możesz wykorzystać warunki naturalne otaczającego Cię terenu (lasy i bagna) i obsadzić tylko wolne przejścia między nimi. Wszystko, czego potrzebujesz, znajdziesz na południowy wschód od swojego osiedla. W tym



czasie rozbuduj osadę i sukcesywnie wzmacniaj swoją armię o kolejnych łuczników. Osiedle orków, które musisz zniszczyć, znajduje się na północny zachód.

MISJA CZWARTA

Poziom ten różni się nieco od trzech poprzednich. Tym razem poruszać się będziesz po jaskiniach.

ORKI

Blackhand, Twój władca, rozkazał Ci odnaleźć jego córkę Griseldę, która uciekła z buntownikiem Turocem. Dzięki szpiegom dowiedziałeś się, że Griselda ukrywa się wraz z Turocem i jego bandą ogrów w systemie jaskiń



na północy kraju. Twoim zadaniem będzie zabicie ich wszystkich, nie wyłączając Griseldy. Jedyną przynoszącą efekty metodą jest metoda małych kroków. Polega ona na odkrywaniu kolejnych części terenu piechurami, za którymi w niewielkiej odległości posuwać się powinna grupa łuczników, względnie oszczepników. Możesz również wysłać na zwiady jeźdźców, którzy po napotkaniu wroga powinni natychmiast cofnąć się, wystawiając ścigających ich ogrów wprost pod ostrza Twoich oszczepników. Jeśli napotkasz na rozgałęzienie, zalecam sprawdzić najpierw jedną z dróg, a nie obydwie na raz.

LUDZIE



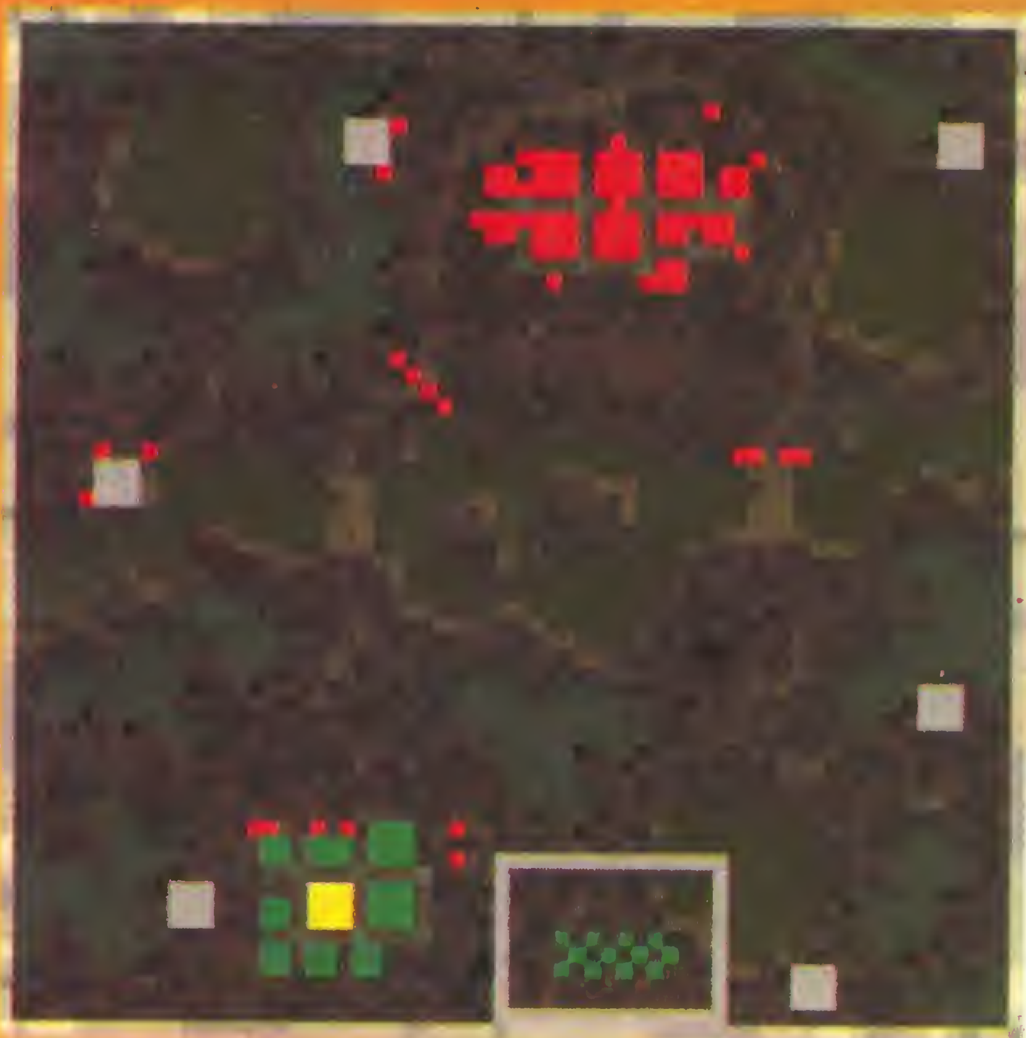
Misja ludzi polega na uwolnieniu jednego z największych bohaterów króla - Sir Lothara. Zaginął on w niejasnych okolicznościach przeszło dwadzieścia miesięcy temu, podczas szukania Tome of Divinity. Szpiedzy donieśli, że znajduje się on ciężko ranny w systemie jaskiń w północnej części kraju. Król oddał do Twojej dyspozycji silny oddział złożony z 5 piechurów, 5 łuczników i 3 kleryków. Po jego

odnalezieniu powinieneś wzmocnić Sir Lothara przy pomocy zaklęć kleryków. Potem wystarczy już tylko cało i zdrowo powrócić Sir Lotharem do wyjścia.

MISJA PIĄTA

ORKI

Natychmiast po starcie poziomu klawiszem [-] ustaw prędkość gry na najniższą. Następnie używając klawisza [Shift], połącz żołnierzy w czteroosobowe oddziały i wyślij je szybko w kierunku zachodnim w celu ratowania pacyfikowanej przez wrogich żołnierzy wioski (wyślij ich jednak rozkazem idź, a nie atakuj). Następnie w miarę rozwoju akcji możesz zmienić rozkazy dla poszczególnych orków tak, by nie atakowali oni jednego przeciwnika.



Na tym poziomie powodzenie zależy od Twojej szybkiej i sprawnej akcji, bowiem bardzo ciężko będzie Ci w porę odbudować zniszczone przez wroga budynki. Dopiero po zlikwidowaniu wszystkich napastników i wykreowaniu robotnika zajmij się rozwojem osiedla i wzmocnieniem armii. W tym celu wykorzystać możesz zasoby znajdujące się na południowy zachód od Twojej siedziby. Uwaga, nie zapędzaj się zbyt daleko, mosty są silnie bronione przez łuczników i kleryków. W celu ich pokonania można użyć katapulty. Po zlikwidowaniu obrony i rozbiciu ostatnich jednostek wroga zajmij się zniszczeniem jego osiedla (na północy).

LUDZIE

Na początku powinieneś wysłać robotnika do kopalni złota położonej na północ od Twojej osady. Drzewa stanowić będą naturalną osłonę przed wrogiem. Ażeby zabezpieczyć się od ataku z północnego kierunku, ustaw swoje oddziały w przejściu między dwiema częściami lasu. W międzyczasie kup następnego robotnika i wyślij go na wschód z zadaniem wycinki drzew. Nie musisz się obawiać, z tego kierunku atak Ci nie grozi. Po pierwszych dwóch szturmach cofnij swoje wojsko (rycerza, piechotę i łuczników) w okolice ratusza, ponieważ następny atak przeprowadzony będzie z kierunku południowego zachodu. Następnie wytrenuj kolejnego, trzeciego robotnika i wyślij go również do kopalni złota. Czwarty robotnik może nieco pomóc przy wydobyciu złota, ale jego głównym zadaniem powinna być rozbudowa Twojego osiedla - farmy i koszar. Po wytrenowaniu minimum 2 piechurów możesz w miarę posiadanego złota pozwolić sobie na budowę tartaku. Dzięki niemu wzmocnisz swoje siły o łuczników. Dopiero po wytworzeniu odpowiednio silnej armii będziesz w stanie zniszczyć znajdujące się na północnym zachodzie wrogie osiedle.



MISJA SZÓSTA

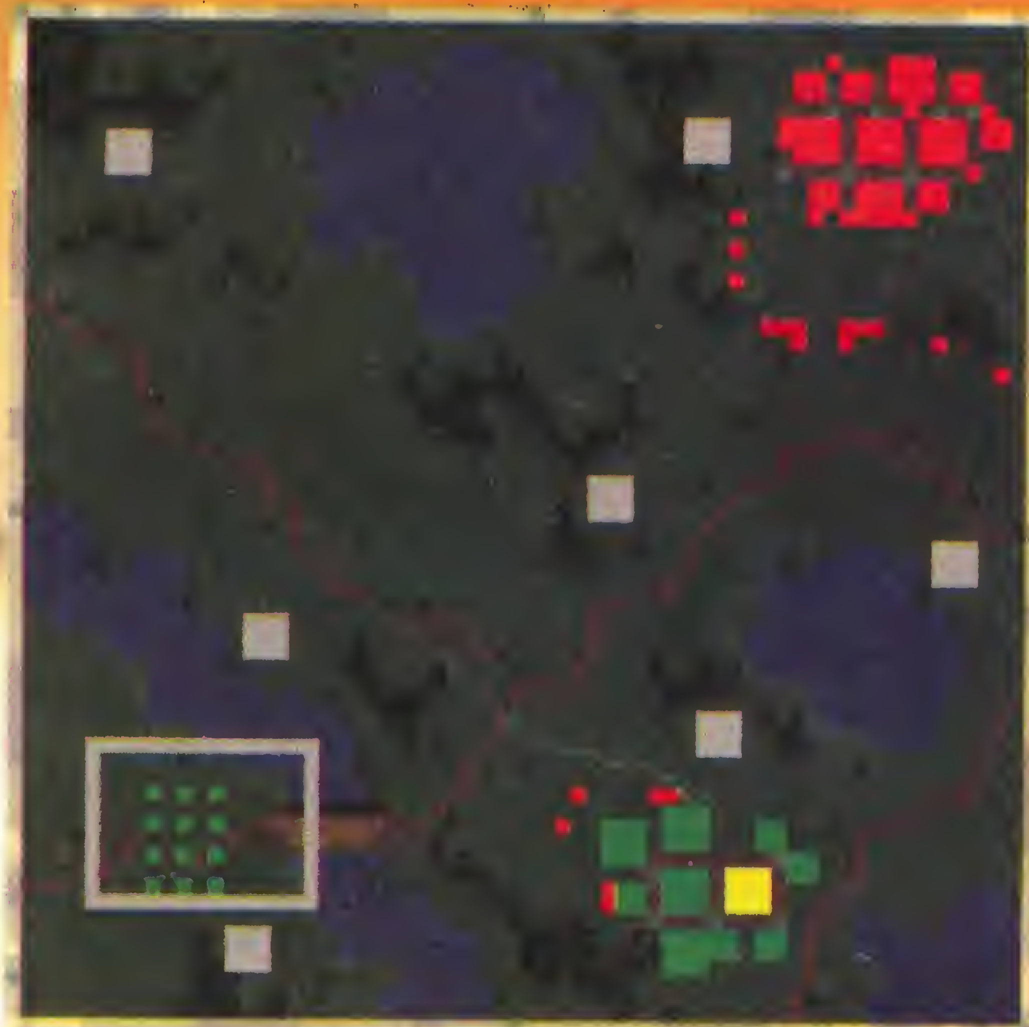
ORKI

Oto kolejna możliwość wyżycia się orków na ludziach, bowiem celem tej misji jest całkowite zrównanie z ziemią wrogiego osiedla, ale z jednym małym wyjątkiem, nie możesz zniszczyć nieprzyjacielskiej wieży czarnoksiężników. Siły Twojej armii wystarczyć powinny do odparcia pierwszych ataków z północy. Następnie zajmij się odpowiednią rozbudową armii i osiedla. W ramach przygotowań do ostatecznego szturmu powinieneś zdobyć dwie silnie bronione przez wroga północne mosty.



LUDZIE

Poziom ten jest bardzo podobny do piątej misji orków, z tą jednak różnicą, że tutaj oddziały ludzi są nieco bardziej oddalone od wroga. Podczas ratowania wioski (ciekawe, komu uda się uratować całą?) od razu zacznij szkolić robotnika, tak by zdążył on zająć się naprawą atakowanych budynków, zanim jeszcze Twoi rycerze uporają się z najeźdźcami. W ten sposób możesz ograniczyć zniszczenia do minimum (jeden, dwa budynki). Za złoto, które masz na początku, nie kupuj żołnierza. Bardziej potrzebny Ci będzie robotnik. Po odparciu pierwszego, słabego ataku przygotuj się na przyjęcie "gości" z północy. W międzyczasie cały czas rozbudowuj osiedle. Uwaga, po raz pierwszy będziesz miał do czynienia z katapultami. Najlepszym sposobem na ich zniszczenie jest błyskawiczna szarża kawalerii, zanim Twoje wojska znajdą się w zasięgu rażenia. Na szczęście komputer jest na tyle głupi, że nie ochrania katapult. Siedziba orków jest na tym poziomie szczególnie silnie broniona przez oszczepników, dlatego też powinieneś dobrze rozwinąć swoje zaplecze, zwłaszcza pod kątem jednostek walczących na odległość (zwiększyć siłę i zasięg rażenia strzał).



MISJA SIÓDMA

ORKI

Tym razem za przeciwników nie będziesz miał ludzi, a swoich współbraci. Na tym poziomie będziesz musiał pokazać despocie Blackhandowi, kto tutaj naprawdę jest panem. Miasto wiernych mu orków znajduje się na północnym zachodzie. Jest ono nieźle ufortyfikowane i bronione zarówno przez jazdę, jak i oszczepników. Jest poza tym o wiele lepiej rozwinięte, niż Two-

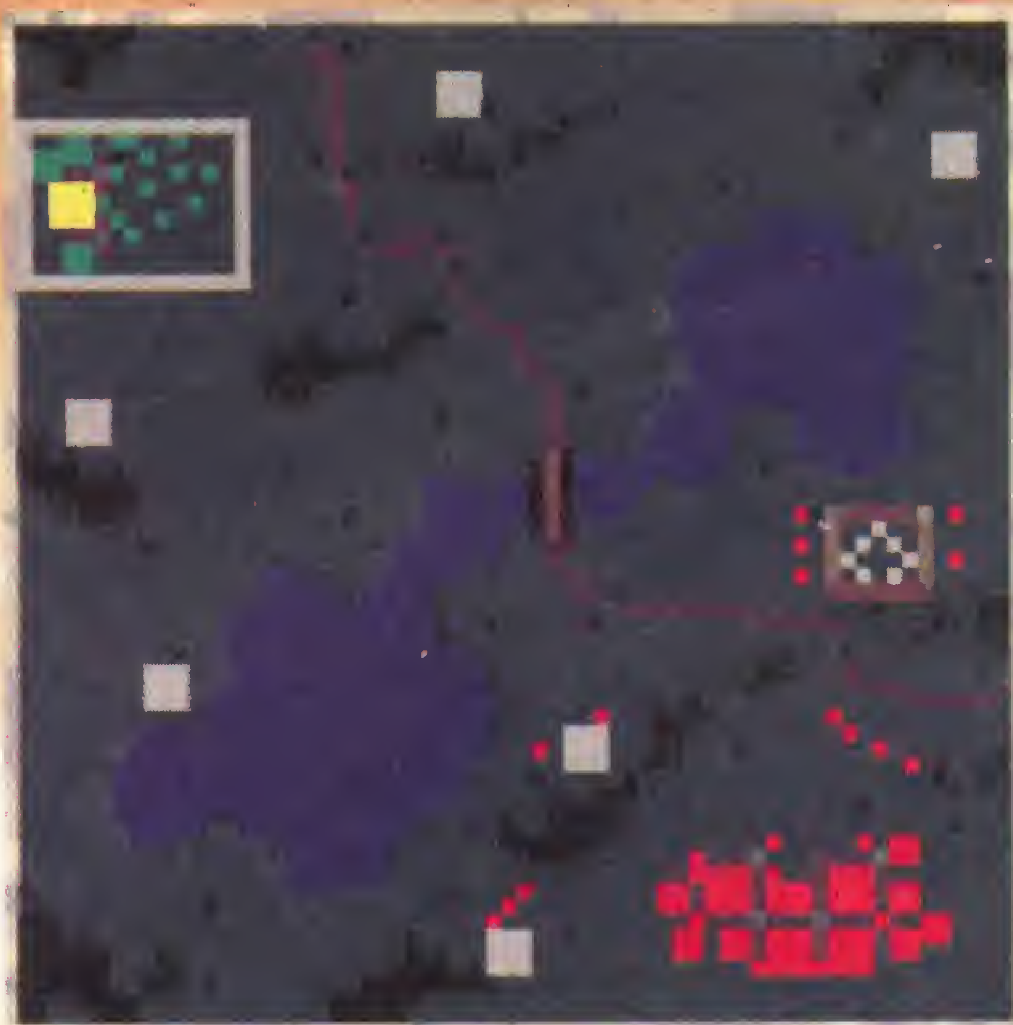


ja osada. Szansę na sukces stanowić może fakt, że w pobliżu osiedla przeciwnicy nie mają zbyt wielu zasobów (szczególnie złota). Dzięki temu na dłuższą metę powinieneś sobie z nimi poradzić. Kraina przedzielona jest rzeką. Istnieje tylko jeden most łączący obydwa brzegi. Jest on punktem strategicznym i kluczem do sukcesu na tym poziomie. Sporadycznie atakujące Twoją wioskę oddziały próbować będą również obejść pozycje obronne i zaatakować od zachodu. Dlatego też polecane jest trzymanie niewielkiego odwodu, np. trzech łuczników, do obrony tego odcinka. Jeśli chodzi o most i jego zdobycie, to zastosować można dwie taktyki. Pierwsza: wyprodukuj ok. 10-15 oszczepników oraz 1-2 katapulty i ustaw w szyku na północ od wioski. Następnie wyślij konnego rycerza w okolice mostu. Kiedy wrogie oddziały ruszą do ataku, natychmiast wycofaj się nim przed linię złożoną z Twoich łuczników i katapult. W ten sposób po krótkiej walce powinieneś zlikwidować całą załogę broniącą mostu. Druga, mniej pewna: użyj w celu zniszczenia wojsk wroga 2 katapult osłanianych 4-5 oszczepnikami.



LUDZIE

Będzie to jedna z najtrudniejszych misji w tej grze. Twoim zadaniem jest uwolnienie uwięzionych przez orków robotników. Całą sprawę komplikuje fakt, że na początku nie rozporządzasz odpowiednią ilością złota na wyprodukowanie czego- lub kogokolwiek, dlatego też od ich szczęśliwego uwolnienia zależeć będzie Twój los na tym poziomie. Robotnicy znajdują się w południowo wschodniej części mapy i są dodatkowo otoczeni murem. Zanim ruszysz im na pomoc, zalecam rozpoznanie terenu w okolicach Twojej wioski. Szczególnie ważnymi kierunkami są południe i południowy wschód (stąd możesz spodziewać się ataków). Gdy już dostatecznie sprawdzisz teren wokoło swojej siedziby, możesz ustawić jednostki do jej obrony. Katapulta otoczona z dwóch stron (wschód, południe) łucznikami, a piechota przed nimi, to moim zdaniem najlepszy szyk. Do uwolnienia więźniów możesz wysłać wszystkich konnych rycerzy wraz z klerykiem. Wysyłasz ich najpierw do końca mapy, prosto na wschód, a dalej prosto na południe. Dzięki temu unikniesz niepotrzebnych starć z wrogiem. Na jego oddziały natkniesz się dopiero w okolicach nazwijmy to umownie, więzienia. Musisz jednak pamiętać, że od szybkości akcji zależeć będzie jej powodzenie. Najważniejszymi przeciwnikami są rycerze konni orków i ich oszczepnicy, którymi powinieneś się zająć na początku. Następnie sprowadzasz w okolice więzienia kleryków. Dopiero po oczyszczeniu pola możesz rozbić mur (od strony wschodniej), uwolnić robotników i wzmocnić ich siły (klerycy). Następnie szybko wracasz wszystkimi (musisz być przygotowani na atak kilku jednostek na Twoich robotników) tą samą trasą do wioski i rozpoczynasz jej rozbudowę, wydobycie itd. Groźne w skutkach może się okazać natarcie przeprowadzane w tym samym czasie na Twoją wioskę. Po jego odparciu powinieneś zająć się wydobywaniem potrzebnych materiałów, wybudowaniem koszar i tartaku oraz wzmocnieniem armii (łucznicy). Na koniec możesz pokusić się o próbę ostatecznego zniszczenia osiedla orków.



MISJA ÓSMA

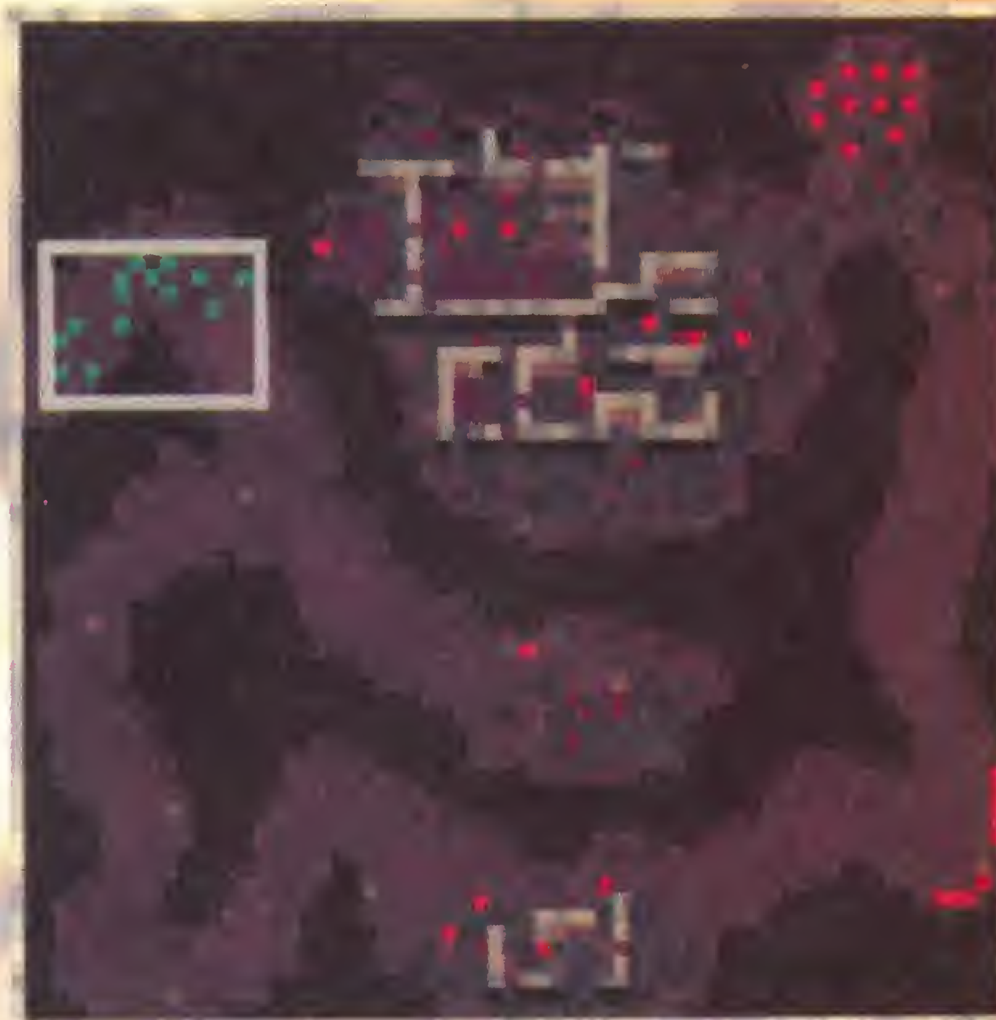
ORKI

Twoim zadaniem jest uwolnienie z niewoli najlepszego szpiega orków, Garony. Zdobyła ona wcześniej wiadomości mogące zaważyć na losach prowadzonej od wielu lat wojny. Do tego zadania wyposażony zostajesz w dość silny oddział składający się z 3 konnych rycerzy, 4 piechurów, 4 oszczepników i 2 Necrolytów. Podczas "zwiedzania" podziemi wykorzystaj możliwość zamiany zabitych w szkieletory (czar RAISE DEAD), po czym wysyłaj je na pierwszą linię jako forpocztę. Garona znajduje się w północno zachodniej części labiryntu i strzeżona jest przez ELEMENTALA. Szczególnie groźne są jego wybuchy, dlatego po dotarciu do jej komnaty i zniszczeniu drzwi musisz wywabić go na zewnątrz i tam zabić. Dopóki Garona będzie nieaktywna (tj. nie będziesz miał nad nią kontroli), nic jej się nie stanie. Na koniec pozostaje jeszcze powrót do punktu wyjścia.



LUDZIE

Scenariusz ten polega na zlikwidowaniu złego czarnoksiężnika, Medivha. Ażeby tego dokonać, będziesz musiał przejść przez labirynt pełen pająków, szkieletorów, ogrów, Elementali, jak również najgroźniejszego wojownika po stronie wroga, Demona. Dopiero po ich zlikwidowaniu możesz zająć się Medivhem i skończyć ten poziom.



MISJA DZIEWIĄTA

ORKI

Na początku zajmij się wydobyciem złota, trenując jednocześnie nowego robotnika. Kiedy stan Twojej kasy na to pozwoli, zbuduj tartak. W ten sposób wzmocnisz swoją armię oddziałami oszczepników. Większość ataków następować będzie z zachodu, bądź też z południowego zachodu, tam więc powi-

nieneś ustawić trzon swojej armii - jazdę i łuczników. Nie zapominaj jednak o robotnikach na południowym wschodzie. Bez ochrony staną się łatwym łupem. Pamiętać też należy, że wróg może przy pomocy czarów przemknąć się niezauważony przez Twoje pozycje i zaatakować bezbronne osiedle. Optymalnym rozwiązaniem na początku jest bronienie się blisko swoich zabudowań, tak aby w jednej chwili móc ruszyć osadzie na ratunek. Śmiertelnym zagrożeniem są tu czarnoksiężnicy mogący sprowadzić deszcz meteorytów, dlatego musisz ich jak najszybciej zniszczyć. Na tym poziomie musisz być również przygotowany na ataki z dwóch stron. Dopiero potem możesz pokusić się najpierw o zniszczenie jednej, a potem drugiej kolonii ludzi.



LUDZIE

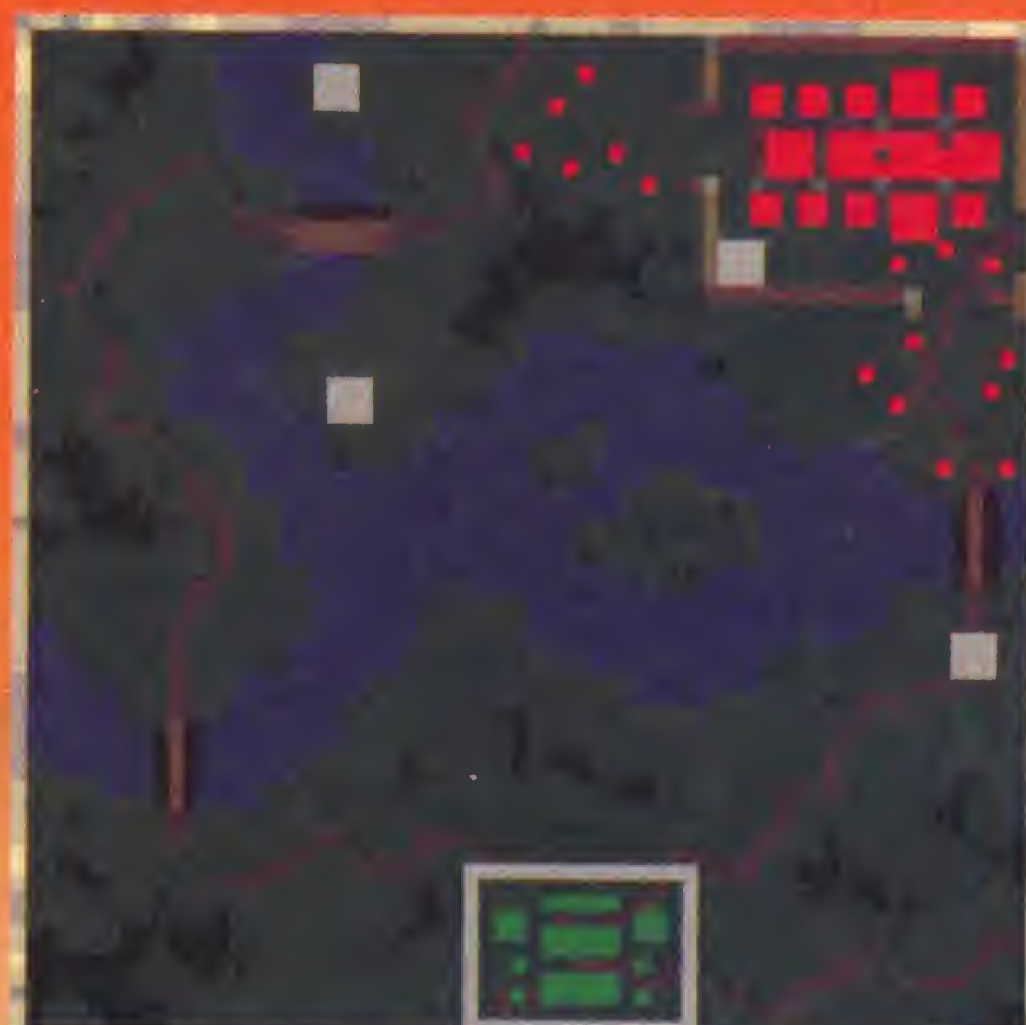
Grając ludźmi będziesz miał podobne problemy, z tym że na swojej drodze napotkasz katapulty, śmiertelną mgłę (Warlock) i szkieletory.



MISJA DZIESIĄTA

ORKI

Przede wszystkim nie posiadasz tu żadnego osiedla. W zamian za to dowodzisz potężną armią liczącą łącznie 37 wojowników. Odpowiednio użyta powinna wystarczyć do zniszczenia obozu ludzi. Aby nie narażać się na niepotrzebne straty, skieruj wszystkie swoje siły na zachód. Po przejściu pierwszego mostu, powinieneś przygotować przy drugim zasadzkę (dwuszereg łuczników, a za nimi i obok cztery katapulty). Następnie wyślij jeźdźca za most w kierunku ludzkiego osiedla. Po zniszczeniu załogi broniącej mostu, zatroszcz się również o drugi oddział chroniący osiedle od południa (uwaga na deszcz meteorów). Dopiero wtedy droga do miasta ludzi będzie wolna. Przy odrobinie szczęścia powinna się ta sztuczka udać. Podczas walki musisz jednak często używać czarów RAISE DEAD, czyli produkować kościotrupy, a poza tym mieć cały czas pod ochroną swoich Necrolytów.



LUDZIE

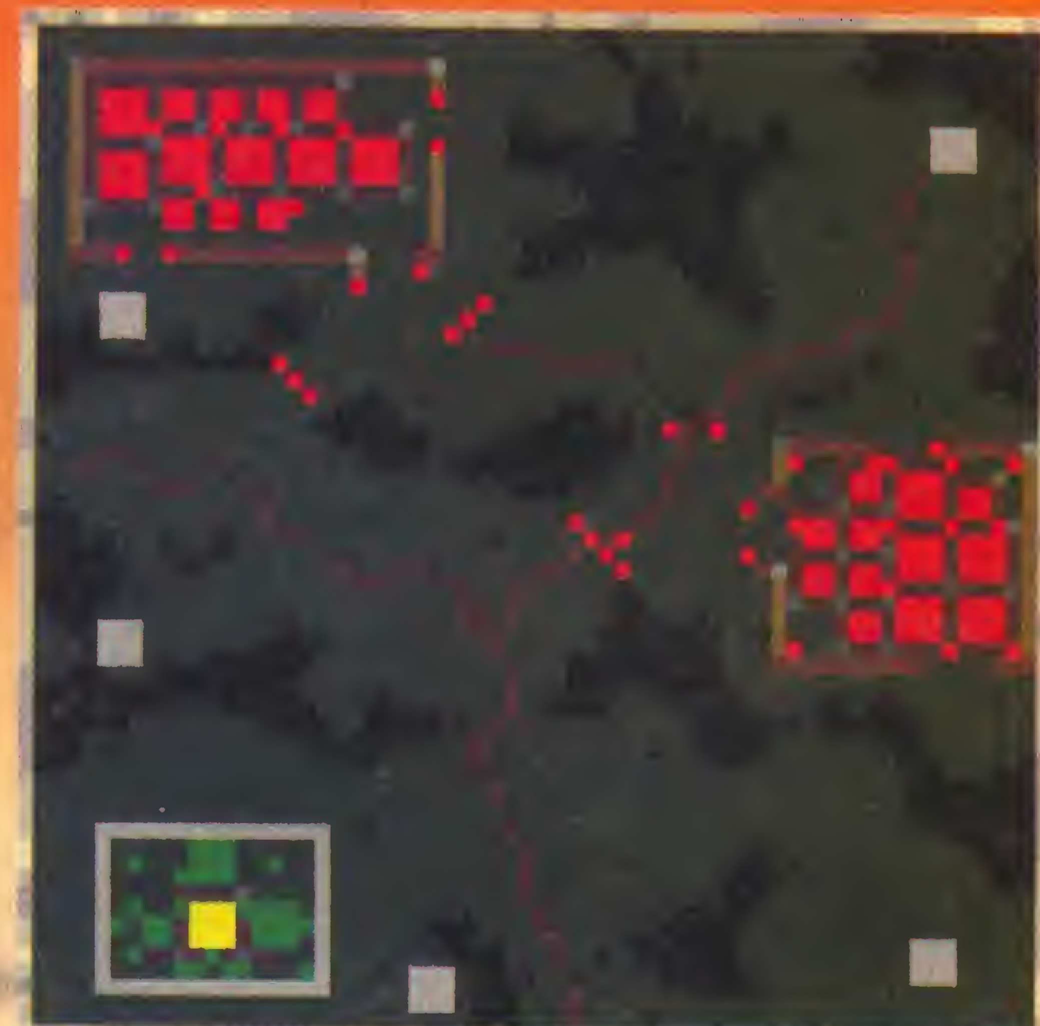
Do swojej dyspozycji otrzymujesz armię liczącą 32 ludzi, w tym aż 4 kleryków. Musisz uważać, aby nie zaatakowano Cię równocześnie z dwóch stron. Aby temu zapobiec, po pokonaniu pierwszego mostu, jako następny powinieneś wybrać ten leżący bardziej na południe.

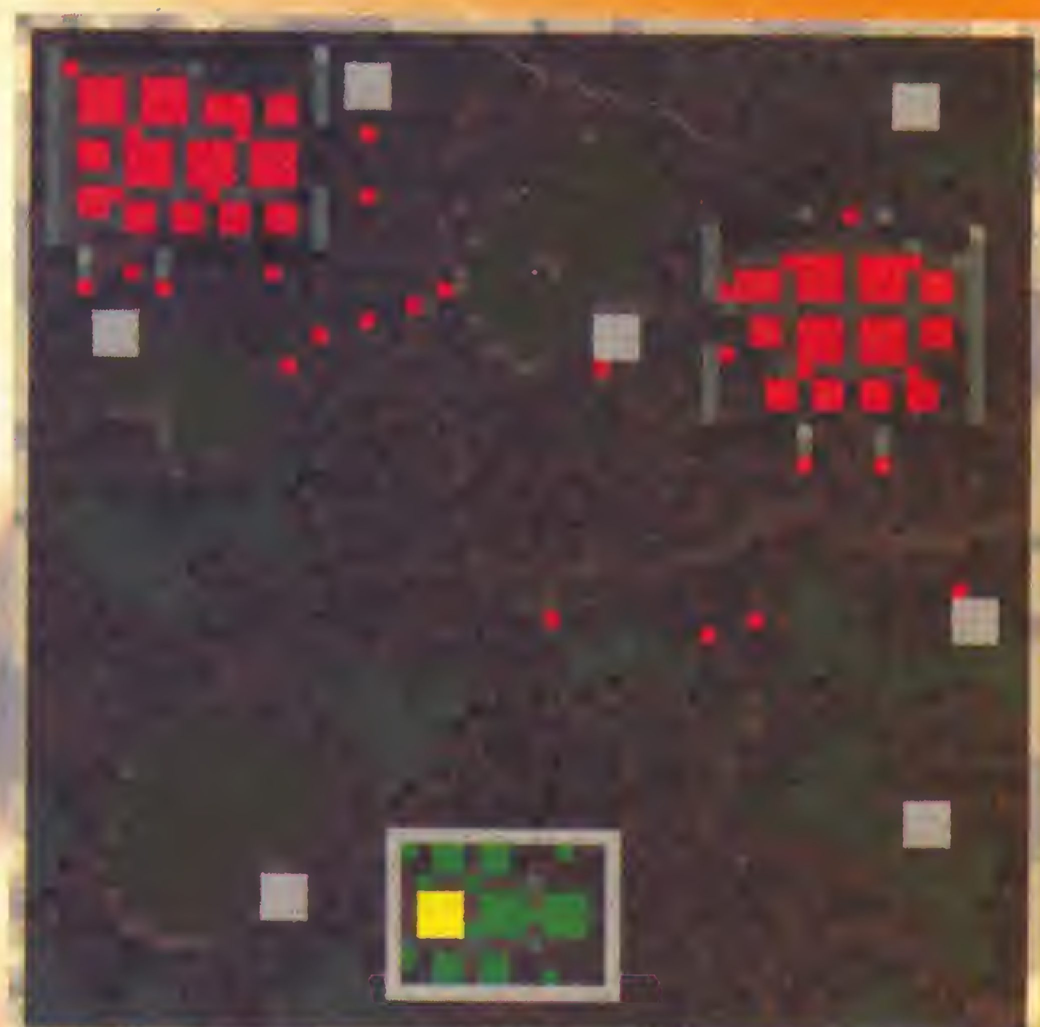


MISJA JEDENASTA

ORKI I LUDZIE

Możesz tu wykorzystać do obrony dogodne ukształtowanie terenu. Lasy na północy, północnym wschodzie i wschodzie stanowić będą naturalną osłonę Twojej wioski i pozostanie Ci tylko umocnić przejścia między nimi. Kopalnia na południowym wschodzie ze swoimi złożami powinna wystarczyć do czasu, aż przekształcisz wioskę w prawdziwą twierdzę oraz umocnisz swoją armię. Musisz szczególnie wzmocnić siłę rażenia łuczników, jak również zająć się wzmocnieniem tarcz żołnierzy. W walce powinieneś wykorzystać umiejętności Warlocków - trująca mgła i wezwanie Demona. Siłę swoich wojsk możesz również wzmocnić, korzystając z umiejętności Necrolytów





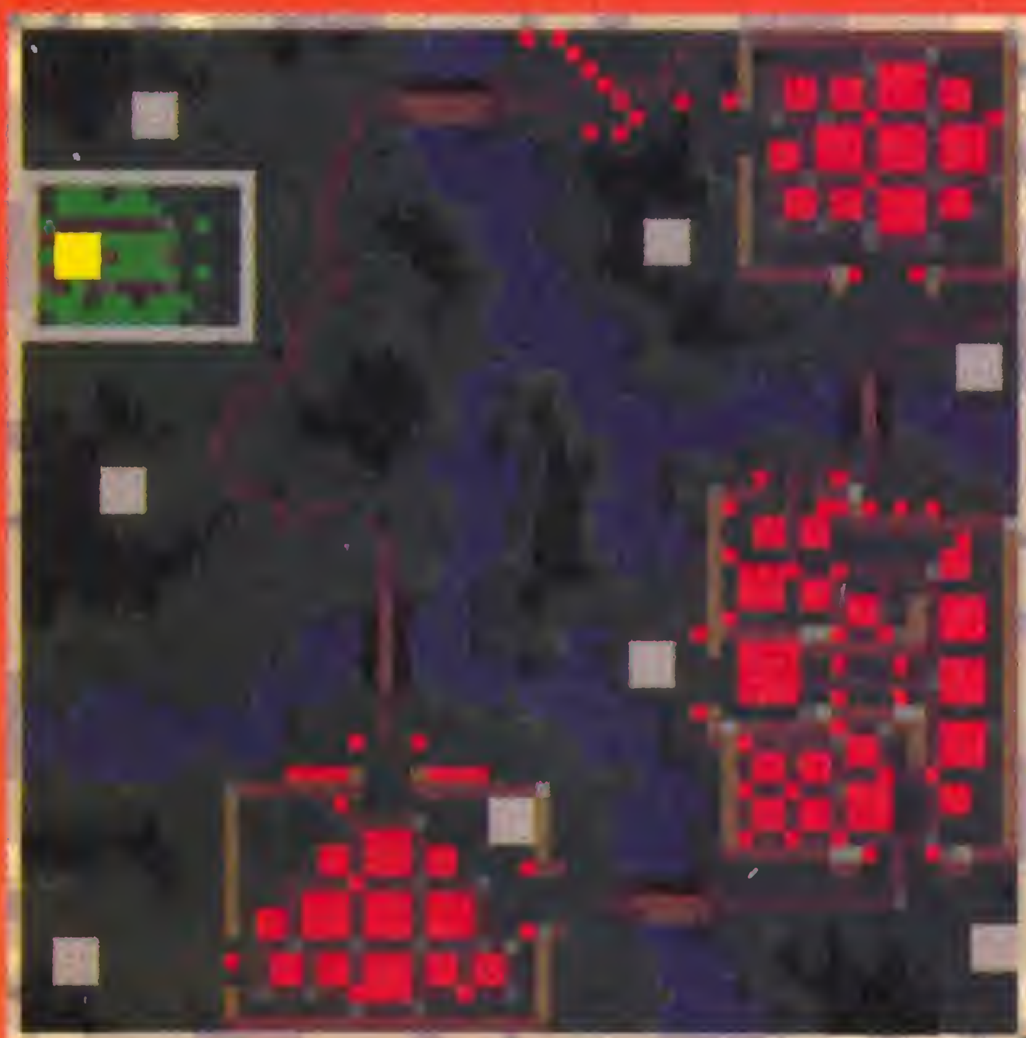
(RAISE DEAD). Odpierając ataki wroga albo też podejmując działania zaczepne, powinieneś pamiętać cały czas o bezpośredniej obronie swojej wioski. Dzięki odpowiednim czarom wróg może niespodziewanie pojawić się w środku Twojej osady, siejąc śmierć i zniszczenie. Dopiero po odpowiedniej rozbudowie swoich sił możesz spróbować zniszczyć wioski ludzi, najpierw tę położoną na wschodzie, a później tę na północnym zachodzie. Wszystkie te wskazówki odnoszą się również do ludzi, z tym jednak, że w scenariuszu występuje więcej bagien, zamiast lasów.

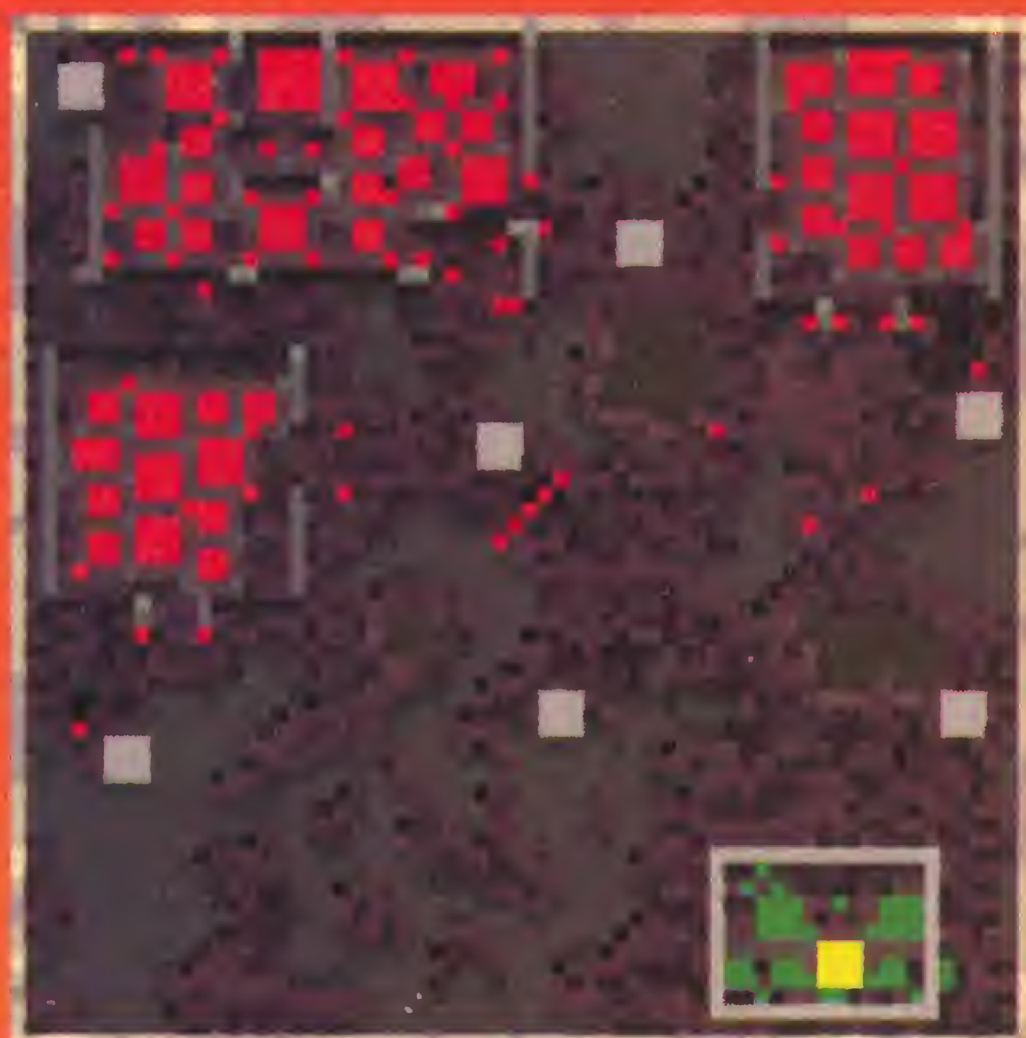
MISJA DWUNASTA

ORKI

Ludzie są od Ciebie o wiele lepiej rozwinięci, zarówno gospodarczo, jak







i militarnie. Oczywiście, oznacza to małe kłopoty, przez które rozgrywka może się trochę przeciągnąć. Na początek najlepiej postaw mur, tak ażeby osiedle i obydwie katapulty były zabezpieczone od południowego wschodu i wschodu. Dodatkowo możesz go obsadzić łucznikami. Podczas późniejszych ataków wykorzystaj wszystkie dostępne środki (szkieletory, pająki, jak również czary UNHOLY ARMOR i DARK VISION).

LUDZIE

Są oni w tym scenariuszu chronieni dużym lasem i małym bagnem, wystarczy więc tylko odpowiednio zabezpieczyć przejścia między nimi, a groźba natychmiastowego ataku zostanie oddalona. Obydwie pobliskie kopalnie mają zasoby prawie tak duże, jak pięć pozostałych, tak że orkom po pewnym czasie zabraknie środków na prowadzenie dalszej walki. Następnie należy stosować tę samą taktykę, jak w Orc-Campain. Jako cel pierwszego ataku powinieneś wybrać osiedle położone na północy, gdyż atakując, będziesz mógł zablokować kontrataki z innych miast. Najlepszym do tego miejscem jest okolica koło środkowej kopalni. Dopiero na końcu zaatakuj stolicę orków.

KODY

Na koniec chciałbym podać kilka kodów do gry. Przestrzegam jednak, że po ich użyciu cała przyjemność z grania mija bezpowrotnie. Dlatego też używaj ich tylko w ostateczności.

Najpierw należy wcisnąć klawisz [Enter] - z klawiatury głównej, a nie numerycznej - potem wpisać frazę: ***CORWIN OF AMBER***, a następnie zatwierdzić rozkaz ponownie klawiszem [Enter]. Dopiero teraz możesz użyć właściwych kodów.

1. ***ORC1***, ***ORC2*** itd. - przeskakiwanie do wybranego poziomu, tzn. na przykład ***HUMAN4*** przeniesie Cię do czwartego poziomu kampanii ludzi. Możesz wpisywać liczby od 1 do 12.

2. ***HURRY UP GUYS*** - znaczące skrócenie czasu budowy i trenowania swoich ludzi.

3. ***SALLY SHEARS*** - podgląd całej mapy i wszystkich jednostek wroga.

4. ***EYE OF NEWT*** - umożliwienie magom dysponowania wszystkimi czarami.

5. ***POT OF GOLD*** - dodanie do swoich zasobów 10.000 sztuk złota i 5.000 jednostek drewna.

6. ***IRON FORGE*** - automatyczny rozwój technologii (na przykład po zbudowaniu kuźni będziesz miał jednocześnie rozwinięte tarcze i miecze bądź topory).

7. ***THERE CAN BE ONLY ONE*** - uodpornienie swoich oddziałów na ataki (poza atakami katapult), a prócz tego zwiększenie ich siły ataku do wielkości 255.

8. ***YOURS TRULY*** - zakończenie aktualnego poziomu zwycięstwem.

9. ***CRUSHING DEFEAT*** - zakończenie poziomu porażką.

10. ***IDES OF MARCH*** - ukazanie sekwencji końcowej danego etapu.

Dariusz Lewkowski





Jednostka	Zasięg ataku (0 - walka tylko wręcz)	Zbroja (absorbuje przypadkowe trafienia	Energia	Siła ataku (rany, które zadasz zawsze)	Siła ataku (rany przypadkowe)
PEON/PEASANT	0	0	40	0	0
GRUNT/FOOTMAN	0	2	60	1	9
ARCHER	5	1	60	4	0
SPEARMAN	4	1	50	5	0
KNIGHT/RAIDER	0	5	90	1	13
CATAPULTS	8	0	120	0	255
CLERIC	1	0	40	6	0
NECROLYTE	2	0	40	6	0
WARLOCK	3	0	40	6	0
CONJURER	2	0	40	6	0
BRIGAND	0	4	40	1	9
OGRE	0	3	60	1	12
SPIDER	0	0	30	1	3
SCORPION	0	0	30	3	0
SLIME	0	10	150	1	0
ORC SKELETON	0	1	40	1	4
SKELETON	0	2	30	1	9
FIRE ELEMENT	0	0	200	0	40
WATER ELEMENT	3	0	250	40	0
DAEMON	0	0	300	0	65

STRATEGICZNA

80%

PC

PC 386
1 MB RAM



Między nami, graczami...

Ostatnio po raz kolejny, nie wiedzieć już który, odkryłem urok grania w gry komputerowe w kilka osób. Nie wiem, czy kiedykolwiek tego próbowałeś, ale jeśli nie, to gorąco zachęcam. Zacznę jednak od początku.

To było tak. Mieliśmy w redakcji trochę wolnego czasu, ale dosłownie trochę, bo zamknięcie numeru wisiało nam nad głową, postanowiliśmy więc w ramach relaksu zagrać w coś stosownego do okazji. Wybór padł na Battle Isle 2, wojenną batalię toczącą się w niedalekiej przyszłości. Ustawiliśmy opcje, odpaliliśmy poziom na kilku graczy i dalejże, na Kowno! Kiedy zaczęliśmy, byliśmy przekonani, że skończymy za trzy, najdalej cztery godziny. Oczywiście, każdy sądził, że to on pokona przeciwników i tym samym wygra. W rzeczywistości nasza kampania toczyła się aż 17 (słownie: siedemnaście!) godzin bez przerwy. W trakcie gry rodziły się i padały sojusze, a wraz z nim emocje sięgały zenitu. Odpierając nieprzyjacielską nawałę, przechodziliśmy do kontrataku, wysyłając desant do portu wroga, jednocześnie z wielkim trudem broniliśmy własnego portu. Ponieważ partia zakończyła się patem, niezwłocznie chcieliśmy przystąpić do kolejnej rozgrywki. Tu na szczęście pojawił się Dobry Duch ŚGK w postaci... (już my wiemy, kogo), który przypomniał nam o numerze i pomógł się opamiętać. Grę przesunęliśmy na inny termin (już teraz trzęsę się na myśl o tym dniu).

Być może to śmieszne, ale w międzyczasie inna grupka redakcyjnych kolegów wpadła na podobny pomysł, lecz zrealizowała go z zupełnie innym programem, a mianowicie grą pt. Sneech. Ponieważ prawdopodobnie jej nie znasz, wyjaśniam, że jest to połączenie klasycznej Żmiji z RasterBike. Inaczej mówiąc, poruszasz się po kwadratowej planszy, zbierając miny, pigułki przyspieszające i pigułki wydłużające Twą wstęgę, by docelowo zamknąć przeciwnika w pętli i w ten sposób go zlikwidować (jej opis znajdziesz w następnym numerze ŚGK). Gra jest banalnie prosta, ale właśnie ta prostota decyduje o jej sile. W Sneecha można grać we czterech równocześnie, wyobraź więc sobie, co się tutaj działo.

Będąc świeżo po własnych przeżyciach z Battle Isle 2 i obserwując "sneechowców", zacząłem sobie przypominać inne gry z cyklu: zagrajmy w to razem. Oczywiście, zaraz przed oczami pojawiły mi się godziny spędzone na rozgrywaniu History Line, Mortal Kombat, Alien Bredów, Pinballi, Soccerów, Warlordsów, Spy v. Spy, Trick or Treat czy wspomnianego już RasterBike'a. Stwierdziłem wtedy, ku swojemu zaskoczeniu, że z perspektywy czasu wspominam je lepiej, niż gry rozgrywane solo, np. Frontiera, którego przecież cenię sobie bardzo wysoko. Czyżby więc gry komputerowe tak naprawdę zyskiwały cały swój urok dopiero jako gry zespołowe? Coś w tym stwierdzeniu chyba jest. Wystarczy tylko spojrzeć na notowania list rankingowych z ostatnich miesięcy - w przeważającej większość hity posiadają opcję grania w dwie lub więcej osób.

Taki wniosek nie napawa mnie optymizmem, gdyż oznacza on, iż gry komputerowe wcale nie unikają wady gier fabularnych i do prawdziwej zabawy także wymagają zebrania się grupy fanatyków. Z drugiej strony, nie jest chyba tak źle, bo przecież Frontier nadal będzie fascynował i wciągał na długie godziny. Po prostu obydwie te opcje mają swoje plusy i minusy. Jak to w życiu.

Cały ten przydługi wstęp napisałem właściwie z jednego powodu, a mianowicie tego, żeby przypomnieć, że gry komputerowe to nie tylko samotne siedzenie w ciemnym, zadymionym pokoju i milczące wpatrywanie się w monitor. Można także inaczej - na wesoło, z kolegami (albo jeszcze lepiej, z koleżankami), w przerwie między jedną a drugą coca colą. Taka kuracja może zdziałać cuda i dać zapał do gier na cały następny rok. Przy okazji pozbędziesz się docinków w rodzaju: nigdzie nie wychodzisz, albo: nikt Cię nie odwiedza, albo: tylko marnujesz czas. Spróbuj, jeśli nie wierzysz. Zbliżają się wakacje. Zaproś do siebie kilku znajomych i urządź wielki turniej. Ja szykuję już chatę na przyjęcie gości. Battle Isle 2 nie lubi czekać.

Gracz

Z ostatniej chwili!

Przed chwilą miałem rozmowę z pewnym antygraczem, który starał się mi udowodnić, że gry są bez sensu, że pożerają czas, w zamian nie przynosząc żadnych wymiernych efektów. Dowiedziałem się także, że lepiej jest poznawać nowe programy, a dokładniej - uczyć się ich obsługi. W pierwszej chwili żółć mi się zagotowała. Że niby jak to, siedzenie nad Civilization jest gorsze od studiowania programu do stawiania horoskopów?! A czymże, u licha, się to różni?! Toż to tylko inny rodzaj spędzania wolnego czasu. Rozumiem, kiedy obsługa jakiegoś programu wchodzi w zakres pracy, ale bawienie się nim ot, tak sobie, bez większego celu?! Moje argumenty antygracz wysłuchał z ignorancją, stwierdzając na koniec, że i tak to on ma rację! Tego było mi dość. Wiesz, co mu odpowiedziałem? Że wolę rozegrać sobie z kumplem mecz w Mortal Kombat, niż razem z nim wklepywać coś w TAGu. I wyszedłem.





LOGICZNE

1. TETRIS
2. PUSH OVER
3. BLOCK OUT
4. CHESSMASTER 3000
5. BATTLECHESS 2
6. GEAR WORKS
7. MONOPOLY
8. THAURUS
9. INCREDIBLE TOONS
10. CO DO GROSZA



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. SENSIBLE WORLD of S.
2. DESCENT
3. RISE of the TRIAD
4. ZEEWOLF
5. LION KING
6. DARK FORCE
7. RISE of the ROBOTS
8. MORTAL KOMBAT 2
9. HERETIC
10. MORTAL KOMBAT



PRZYGODOWE

1. KAJKO i KOKOSZ
2. MENTOR
3. The HAND of FATE
4. ECSTATICA
5. KINGS QUEST 6
6. EKSPERYMENT DELFIN
7. BIING!
8. SOŁTYS
9. BLOOD NET
10. ALONE in the DARK 3

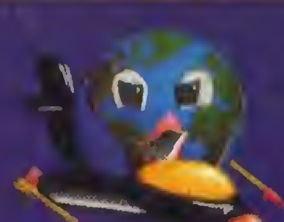
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista? Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



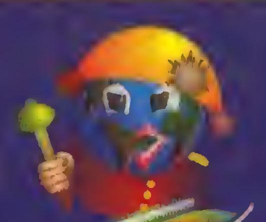
ROLE PLAYING

1. LEGACY of SORASIL
2. ISHAR 3
3. DRAGON LORE
4. ROBINSONS REQUIEM
5. BLADE of DESTINY
6. AMBERMOON
7. DUNGEON HACK
8. MENZOBERRANZAN
9. SPACE HULK
10. PERIHELION



SYMULACYJNE

1. WING COMMANDER 3
2. DAWN PATROL
3. OVERLORD
4. TFX
5. SUBWAR 2050
6. VIRTUAL GOLF
7. ARMORED FIST
8. MEGARACE
9. WOLFPACK
10. INFERNO



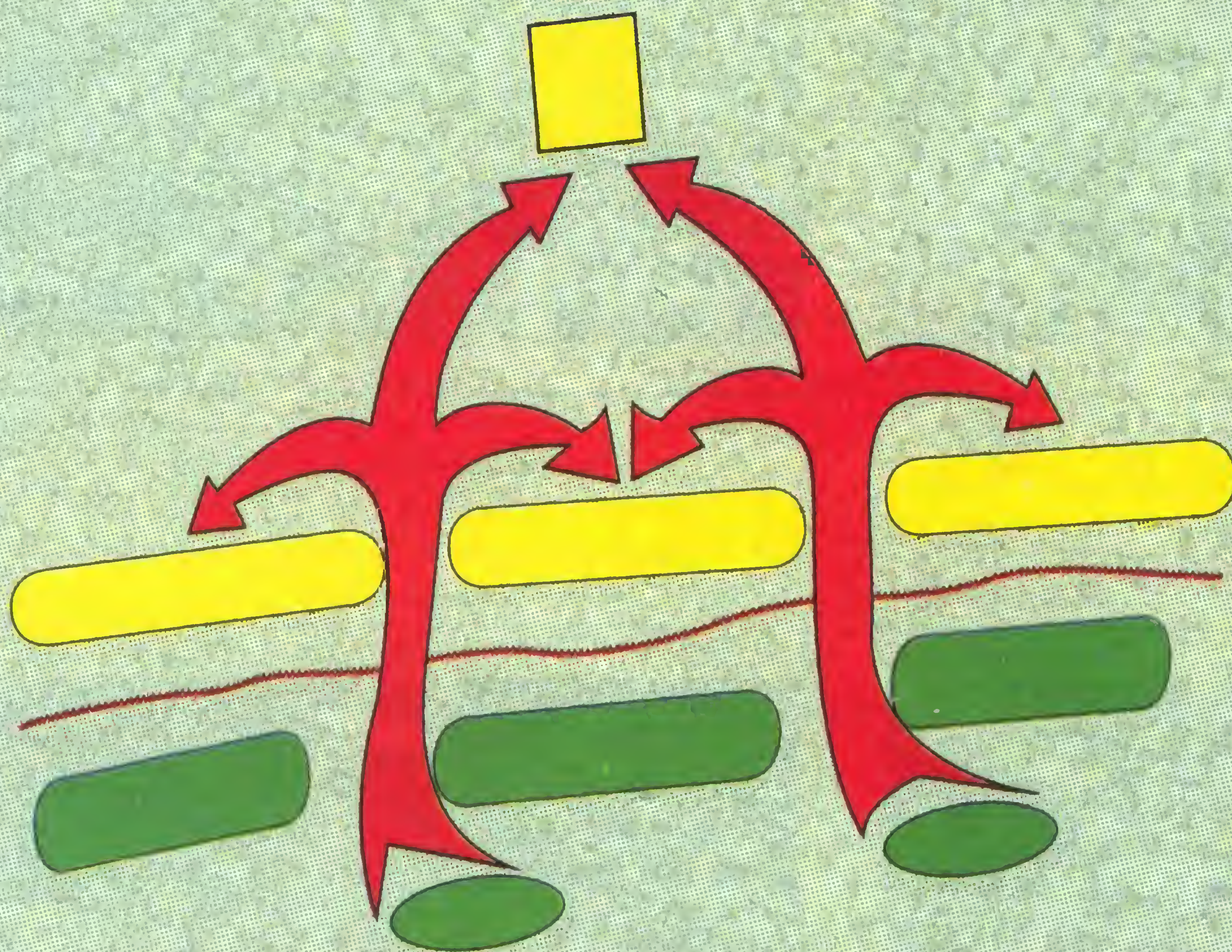
STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. UFO - ENEMY UNKNOWN
3. CIVILIZATION
4. THEME PARK
5. COLONIZATION
6. PANZER GENERAL
7. MASTER of MAGIC
8. REUNION
9. LORD of the REALMS
10. FRONT LINES



KANTYNA

W dzisiejszym odcinku poradnika taktyka chciałbym się zająć najprostszymi sposobami pokonania przeciwnika. Oczywiście, dotyczy to przeciwnika z krwi i kości, a nie elektronicznego palanta. Komputer w zasadzie ogranicza się do frontalnego ataku bez względu na straty. W tym przypadku wystarczy intensywnie umacniać swoje linie obronne i zachować pewną rezerwę dla przeprowadzenia kontrataku. Człowiek stara się wykombinować taki sposób ataku, aby zaskoczyć przeciwnika i zadać mu jak największe straty przy minimalnych stratach własnych. Najczęściej używa do tego celu podstępu - markuje atak, a potem uderza gdzie indziej. Wybronienie się z takiej sytuacji i przejść do kontrataku często bywa nie lada problemem. Mam nadzieję, że moje rady pomogą poradzić sobie z tym problemem.



Zanim przejdę do meritum sprawy, mam kilka uwag ogólnych.

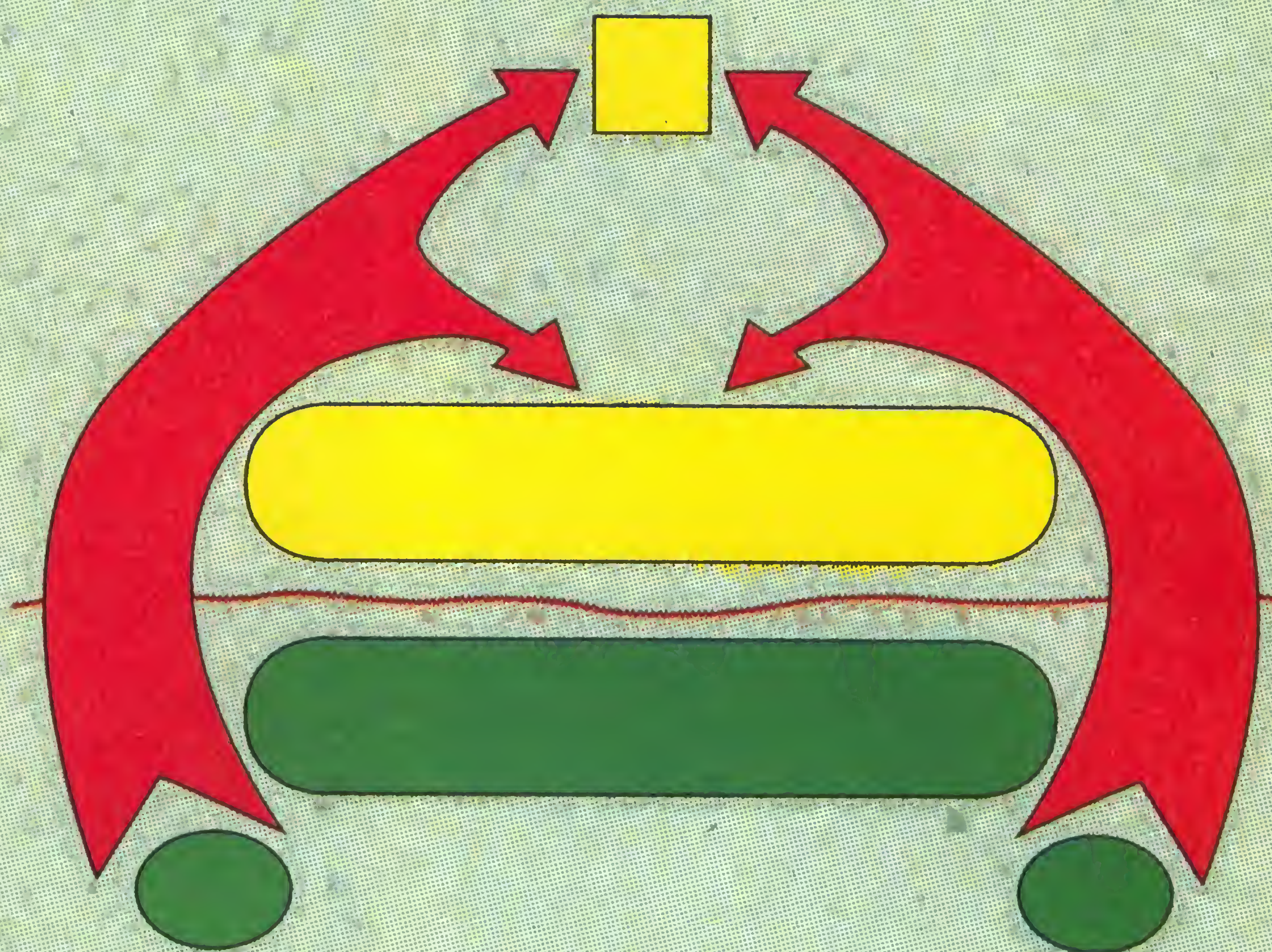
Po pierwsze, wszystkie zawarte tu informacje są dość ogólnikowe i musisz sam je dostosować do konkretnej sytuacji na polu bitwy.

Po drugie, nie zapominaj, że Twój przeciwnik mógł również czytać te słowa i być może zechce wykorzystać przedstawione tu informacje. Jest to zresztą odzwierciedlenie rzeczywistości. Wszak wojskowi taktycy znają te same zasady sztuki wojennej, a powodzenie operacji militarnych zależy od umiejętności ich wykorzystania

Po trzecie, w wielu grach komputerowych niestety nie sposób ukryć koncentracji własnych wojsk przed okiem przeciwnika. Dopiero ostatnio wydane tytuły dają taką szansę. Chodzi mi przede wszystkim o **Panzer Generala** (wyłączona opcja podglądu) i **Battle Isle 2**. W obydwu przypadkach mam na myśli ograniczenie zasięgu widzenia pola bitwy. Opcjonalne "zaciemnianie" obszaru przeciwnika jest idealnym rozwiązaniem, gdyż stwarza możliwość cichego przygotowania ataku, ma to jednak też drugą stronę medalu. Jeśli nie rozpoznasz sił przeciwnika na jego zapleczu i w miejscu ataku, możesz się nieźle "nadziać". Pamiętaj, że wróg również może szykować się do uderzenia.

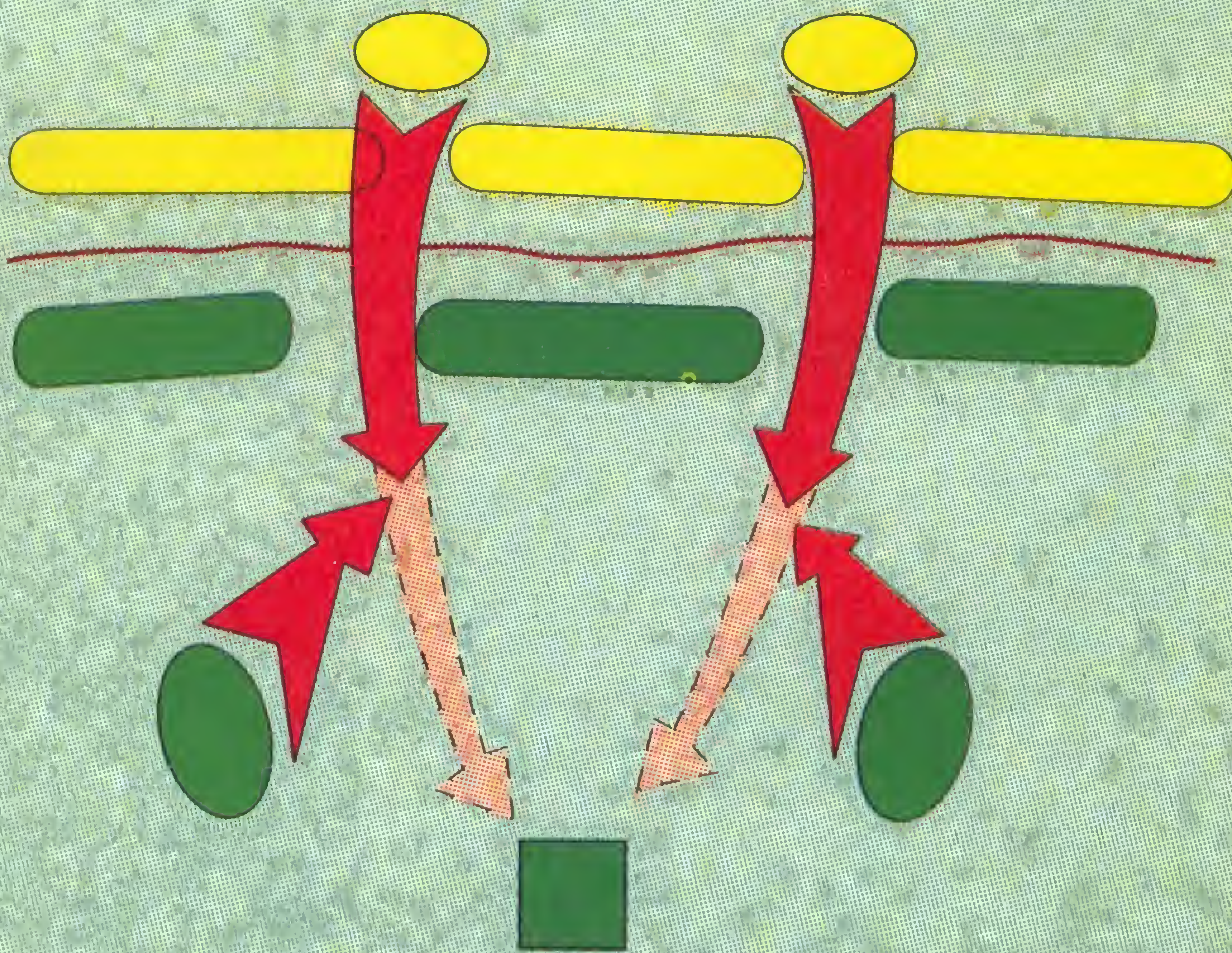
Po czwarte i ostatnie, nie licz specjalnie na efekt zamykania jednostek przeciwnika w "kotle". Takie okrążenie w większości gier taktycznych (niestety!) nie przynosi żadnych wymiernych rezultatów, oprócz samej satysfakcji (no i ograniczenia ruchu oddziałom przeciwnika). Pamiętam, jak w zamierzchłych czasach grywałem na komputerze Atari 65XE w grę **Eastern Front**. Jeszcze do niedawna była to jedyna gra, gdzie okrążenie powodowało zmniejszenie możliwości bojowych odciętej jednostki - element bardzo ważny w realnych działaniach militarnych. Dopiero ostatnio zabieg ten powtórzono w pewnym sensie w **Battle Isle 2**. Jeżeli odetnie się w tej grze grupę jednostek, wśród których nie będzie wojsk zaopatrzeniowych, to oddziały zamknięte w "kotle" dość szybko przestaną być groźne. W pozostałych grach nie martwisz się o zaopatrzenie niezależnie od sytuacji bojowej, w jakiej znajduje się Twoja jednostka. No, może jeszcze we **Front Lines** na rozwój wypadków ma wpływ morale jednostki, ale jego poziom zależy od celności strzelania (?!).

Czas przejść do głównego tematu. Bardzo istotną rolę w historii bitew odgrywały skrzydła. Naturalnie nie chodzi tu o latanie, choć i ono odegrało bardzo istotną rolę w ewolucji wojen. Mam na myśli działania prowadzone przez jednostki o dużej mobilności (np. kawaleria, wojska pancerne i zmechanizowane, oddziały powietrzno-desantowe). Służyły one, i służą nadal, nie tylko do przerywania linii umocnień we frontalnym ataku, ale również do przenikania na tyły przeciwnika i siania tam zamętu. Dawniej lekka konnica okrążała pole bitwy i napadała na tabor. Wielokrotnie panika, która tam wybuchła, udzielała się walczącym oddziałom, co powodowało przesilenie w bitwie. We współczesnych wojnach oddziały zmotoryzowane po przedarciu się na tyły przeciwnika niszczą jego drogi zaopatrzeniowe i składy lub uderzają od tyłu na zaciekle broniące się jednostki otwierając drogę innym. Często ich zadaniem jest zajęcie jakiegoś strategicznie ważnego punktu (most, węzeł drogowy) i utrzymanie go do nadejścia sił głównych. Jak takie manewry przeprowadzić w grze komputerowej?



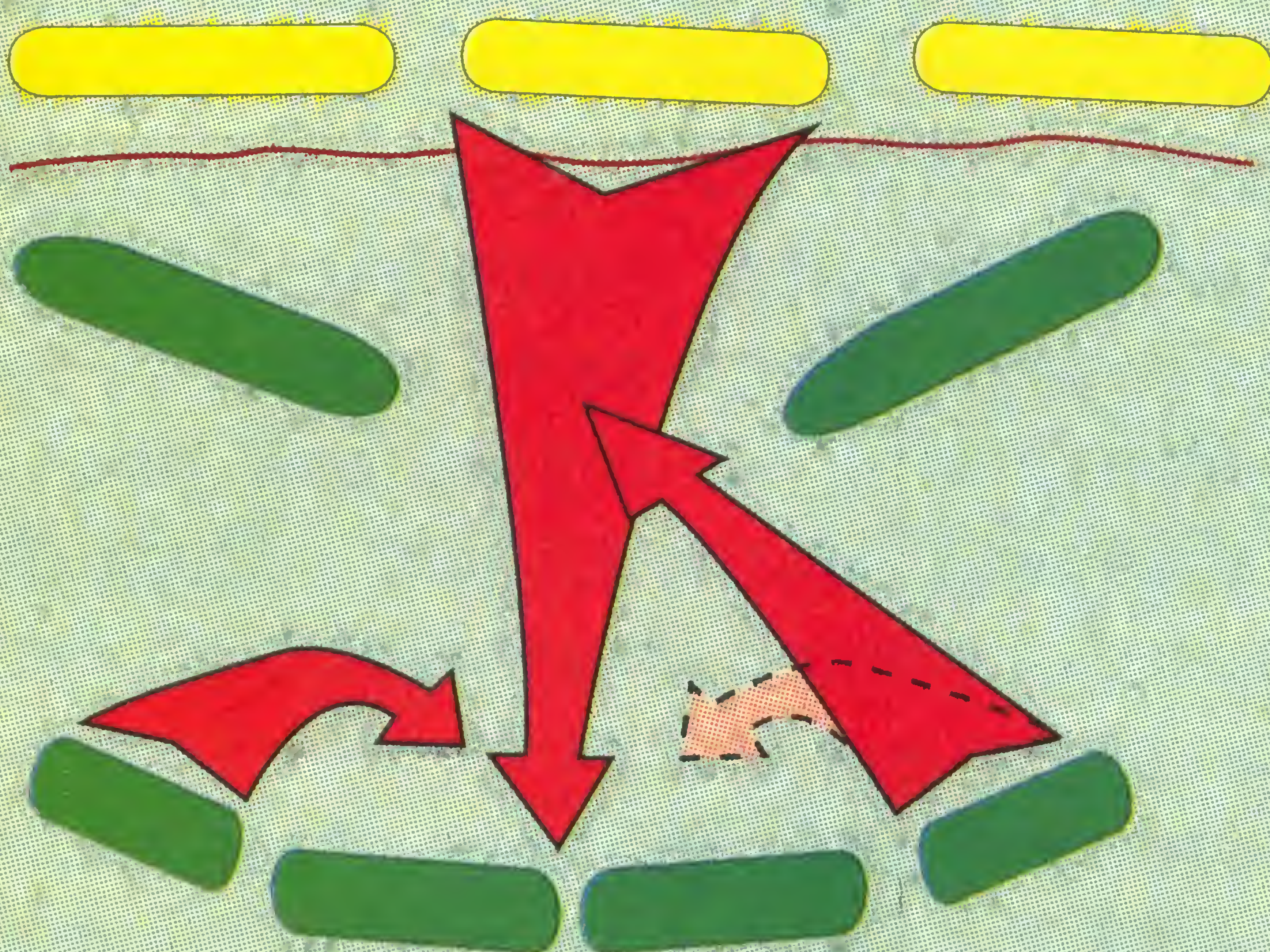
Przed przeprowadzeniem jakiejkolwiek operacji na tyłach wroga należy przeprowadzić rozpoznanie. Jego celem jest ustalenie pozycji poszczególnych jednostek i znalezienie słabych punktów obrony, czy wręcz obszarów nie bronionych. Po rozpoznaniu przystępujesz do części myślowej. Pytanie brzmi: jakie oddziały użyć do zagonu na tyły przeciwnika, a jakimi ubezpieczać całą operację? Musisz wszak pamiętać, że przeciwnik też nie jest w ciemię bity i zapewne właśnie szykuje jakąś niespodziankę. Grupa wypadowa powinna być na tyle silna, aby jej bezpieczeństwu nie zagroziły jakieś małe zgrupowania, które możesz napotkać na zapleczu frontu. Jednocześnie musisz zachować odwody celem udaremnienia podobnej akcji ze strony przeciwnej lub rozwinięcia uzyskanego powodzenia.

Typy użytych jednostek zależne są od gry, w jaką grasz. Muszą one być mobilne i jednocześnie dość mocne. Przy wprowadzaniu oddziałów w wyłom należy również pamiętać o dodaniu do grupy przełamania jednostek ubezpieczających. Ich zadaniem jest zabezpieczenie brzegów "dziury" przed atakami nieprzyjaciela. Nie muszą to być szyb-



KANTYNA





kie jednostki, ale przede wszystkim silne i odporne na bezpośrednie natarcie (a więc silne głównie w obronie). Na pozostałych odcinkach frontu staraj się związać walką jak największą liczbę oddziałów wroga, aby nie mógł ich ściągnąć na tyły dla usunięcia niebezpieczeństwa. Gdy Ci się to powiedzie, masz sporą szansę na pomyślne zakończenie całej bitwy.

A co zrobić, gdy sam staniesz się ofiarą takiego ataku? Otóż przede wszystkim powinieneś zawsze w odwodzie trzymać pewną liczbę jednostek zdolnych do odparcia takiego zagrożenia. Inna rzecz, że można samemu pozwolić przeciwnikowi dokonać takiego przełamania. Po co? Ano po to, aby skutecznie go przetrzebić i samemu zaatakować. Sposób jest bardzo prosty. Przygotowując linię obronną, należy stworzyć miejsca wręcz idealne dla przeciwnika do dokonania wyłomu. Na przewidywanych kierunkach natarcia, w głębi swojego terytorium, trzeba jednocześnie rozmieścić silne oddziały przygotowane do kontrnatarcia. Gdy taki atak nastąpi, jesteś zdolny go odeprzeć i jednocześnie przejść do ataku.

Idealnym wyjściem byłaby następująca sytuacja. W jednym miejscu przygotowujesz zasadzkę, a w innym - własny atak. Gdy przeciwnik da się "wpuścić w maliny", z jednej strony niszczysz jego grupę wypadową, a z drugiej sam przechodzisz do ataku na innym odcinku frontu.

Niestety, odradzam liczenie na łut szczęścia, dzięki któremu udałoby się przeprowadzić proponowane tu działania w stu procentach. Tak naprawdę sytuacje idealne nie zdarzają się nigdy, a praktyka udowadnia, że bez względu na dokładność planu, rezultat i tak daleki jest od założeń. Dlatego właśnie plan należy nieustannie modyfikować. Choć kto wie, może komuś się uda.

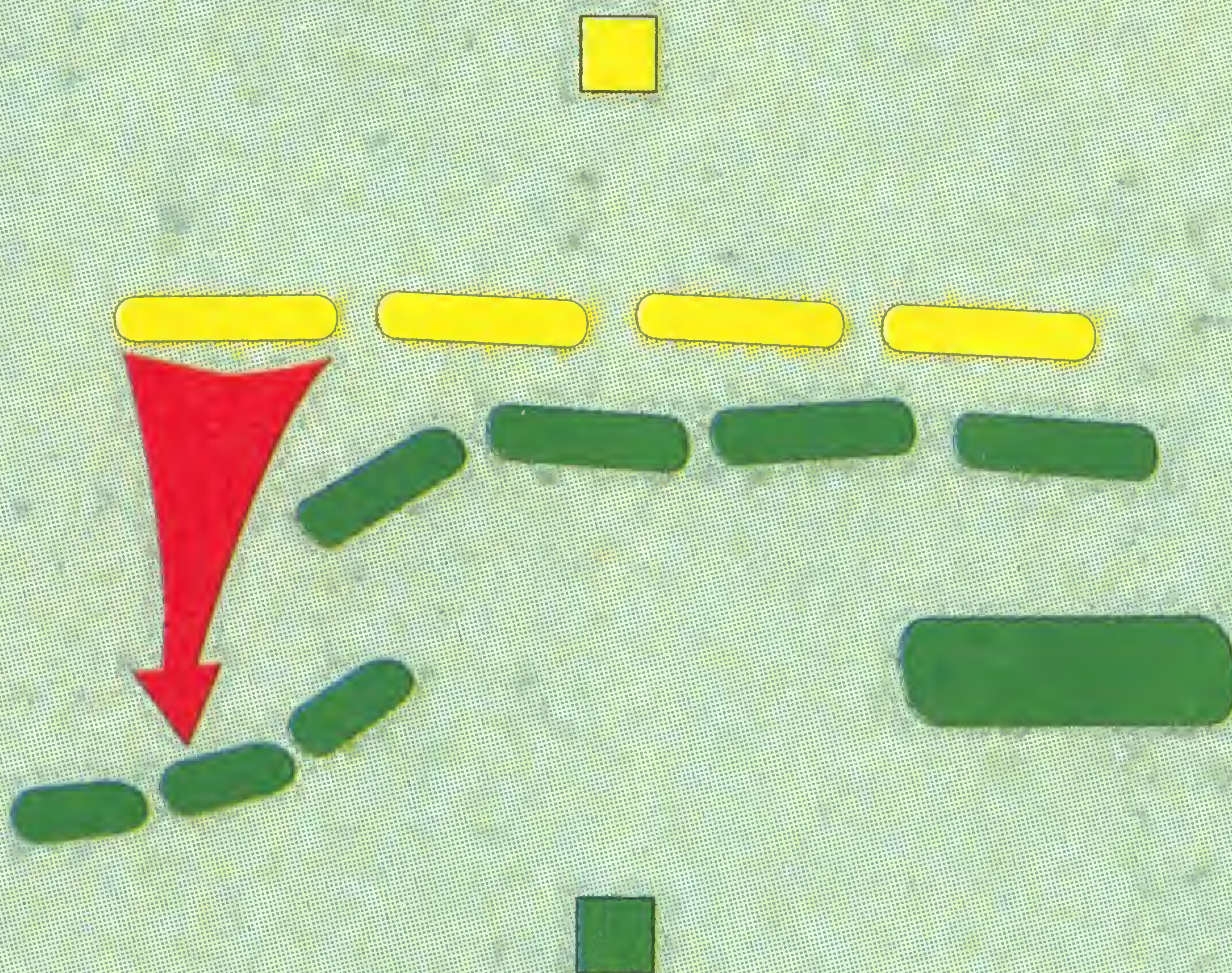
Na koniec dzisiejszego odcinka KANTYNY zamieszczam kilka przykładowych mapek.

KANCELARIA SZTABU

Tyle na dzisiaj jeśli chodzi o rozważania taktyczne. Przejdę teraz do listów. Dzięki za całą korespondencję. Kilka problemów rozwiążę w następnych odcinkach KANTYNY przy okazji poruszanych tam tematów. Dzisiaj chciałbym tylko zająć się dwoma listami.

Pierwszy dostałem od "Generała" Grzmota z Cekcyna. Tu od razu uwaga dotycząca stopnia, jaki nadał sobie Grzmot. Ponieważ nie odbyło się jeszcze żadne spotkanie korygujące wiedzę posiadaną przez Czytelników, moc posiadanych uprawnień nadaję im wszystkim bez wyjątku stopień kadeta, anulując jednocześnie wszystkie samodzielnie nadane stopnie. A teraz sprawa poruszona przez kadeta Grzmota:

"... według Heinza Futerała, ten kto ma F-14, wygra z gościem posiadającym MIG-21. Nie było to napisane, ale takie można wysunąć wnioski. O spotkaniach tych myśliwców nie słyszałem, więc przytoczę przykład ze średniowiecznej Polski. Polacy byli uzbrojeni w ciężkie dwuręczne miecze i zakuci w zbroje. Natomiast Tatarzy byli bez takiego żelastwa na sobie i ich miecze były znacznie lżejsze. Więc byli słabiej uzbrojeni. Jednak odnosili nad nami znaczne sukcesy..."



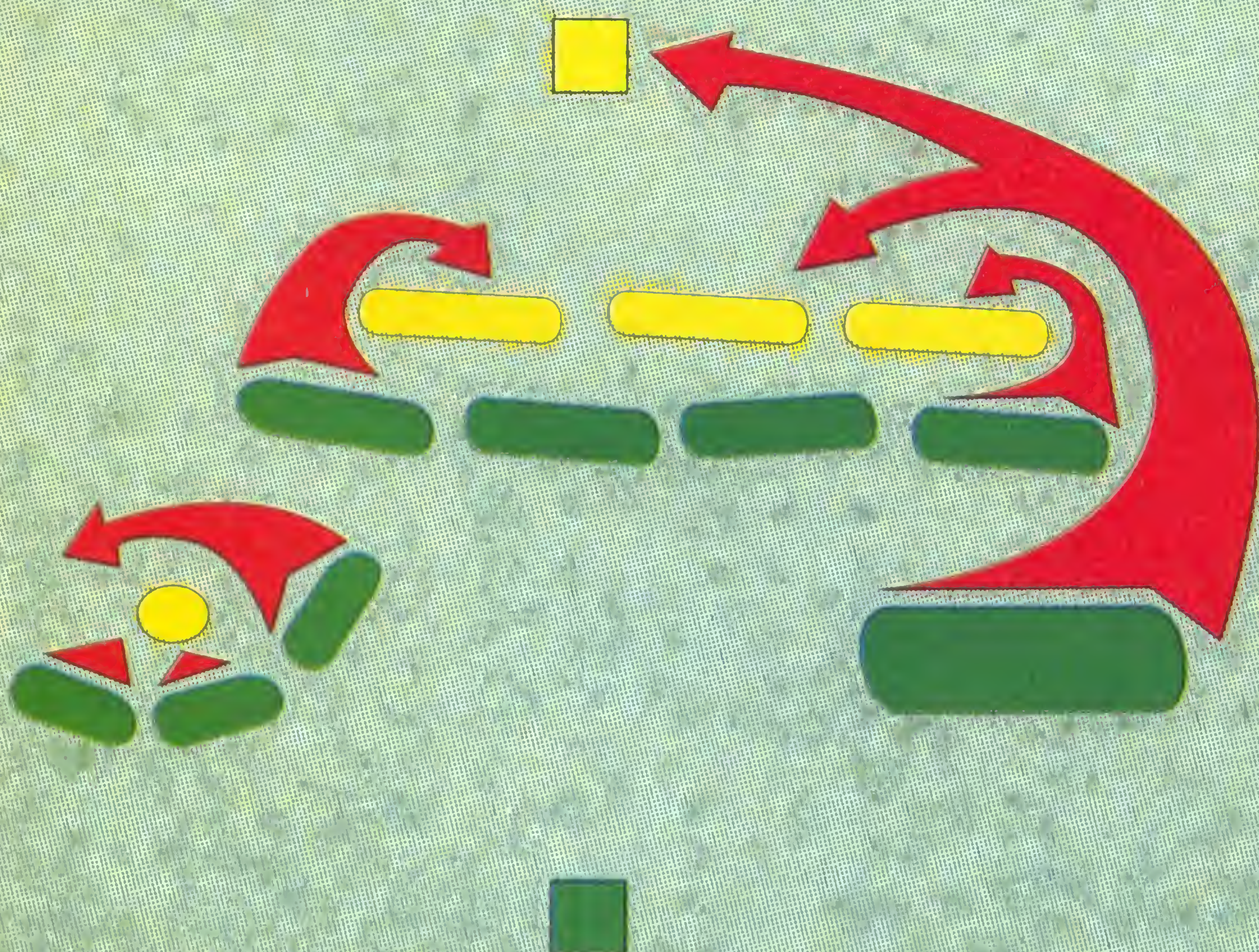
Co do jednego na pewno się zgadzamy - Tatarzy pobili nas kilkukrotnie i to nie tylko w średniowieczu. Natomiast jeśli chodzi o powód zwycięstwa, to uważam, że leżał on głównie w liczebności naszych przeciwników. Zresztą wbrew temu, co napisałeś, należy przyznać, że uzbrojenie Tatarów, mimo iż było lżejsze, lepiej sprawdzało się na polu walki. Ich zakrzywione szable znacznie lepiej przecinały płyty pancerza niż ciężkie, dwuręczne miecze odbijające się od ich misiurek. A więc wcale nie byli gorzej uzbrojeni. Twój przykład uważam w tej sytuacji za chybiony. Co do pojedynku F-14 i MIG-21, to większe szanse ma, moim zdaniem, ten pierwszy, gdyż jest to maszyna po prostu nowocześniejsza. Jedyną szansą dla pilota Miga byłoby lepsze wyszkolenie i o to Ci chyba chodzi - ale to przecież nie ulega wątpliwości. Mowa była o tych samych warunkach wyjściowych.

Drugi list otrzymałem od kadeta Tomka z Wodzisławia Śląskiego. Prosisz mnie o podanie taktyki i strategii w grze **The Settlers**, ponieważ grając z kolegą nieustannie przegrywasz. Trudno jest mi spełnić tę prośbę. Po pierwsze, staram się zajmować zagadnieniami czysto wojskowymi, a Ty chciałbyś, abym podał Ci rozwiązanie problemów ekonomicznych, bo to one zapewne są podstawą Twoich klęsk (wszak na tym ta gra polega). Po drugie, nie podałeś żadnych danych wyjściowych czyli tego, w jaki sposób Twój przeciwnik doprowadza Cię do przegranej. W tej sytuacji jestem, jak to się mówi, dokładnie "uziemiony" i jedyne co mogę zrobić, to odesłać Cię do opisu tej gry z ŚGK 2/95.

A tak przy okazji, mam prośbę do wszystkich nadsyłających listy. Jeśli zadajecie konkretne pytania dotyczące rozgrywanych przez Was bitew, to podawajcie sytuację taktyczną. Schematyczne mapki są tu mile widziane. Nie domagam się prac malarskich, ale czytelnych szkiców sytuacyjnych. Jeśli nie możecie pokonać komputera, postaram się podać Wam gotowe recepty na zwycięstwo. Jeśli Waszym przeciwnikiem jest człowiek, mogę tylko zasugerować jakieś rozwiązanie, choć nie musi się ono udać w 100%. I jeszcze raz podkreślam, zajmuję się zagadnieniami z taktyki wojskowej, a nie walką ekonomiczną.

Oczekuję na kolejne pytania i propozycje gier, którymi powinienem się zająć.

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał







Witaj Wędrowcze kimkolwiek lub czymkolwiek jesteś. Oto trafiłeś do TAWERNY gdzie magiczne miecze wyklęci czarodzieje kuszące wampirzyce i złote smoki są tak powszednie jak zapełniony piwem antałek. Miejsce to jest ostoją dla przedstawicieli wszystkich profesji przybywających ze świata komputerowych gier fantasy. Poza odpoczynkiem można tu posłuchać opowieści nabyć stosownych umiejętności lub po prostu zasięgnąć porady. Życzymy przyjemnej zabawy.

Z ŁAJBY TOMA SAILORA

I. O grach fantasy ogólnie słów kilka.

Najpierw może wyjaśnijmy sobie znaczenie trzech magicznych liter: R, P i G. Co się właściwie pod nim kryje? Ryki Pani Genowefy? Z pewnością nie. Rozwalanie Przeklętych Gnomów? Może już nieco bardziej trafne, ale to nadal nie to. RPG, z czego najprawdopodobniej zdajesz sobie sprawę, to po prostu Role-Playing Game, czyli gra, w której Twoim zadaniem jest odgrywanie czyjejś roli. Dla uproszczenia nazywamy to po prostu grą fabularną.

Historia komputerowych RPG nie jest długa. Prawdziwa gorączka rozpoczęła się dopiero w momencie wydania osławionego **Dungeon Mastera**, co nastąpiło w roku 1988. Był to pierwszy komputerowy świat fantasy, który proponował nie tylko fabułę, ale także obrazowe jej przedstawienie w pełnym wydaniu. Oznaczało to przełom w tego typu produkcjach. Wcześniej znane były tylko gry, które oferowały symboliczną wręcz grafikę (cykl **Bard's Tale**) lub zgoła nie posiadały jej w ogóle (gry tekstowe przypominające dzisiejsze książki-gry). Po **Władcy Lochów** i jego części drugiej, **Chaos Strike Back**, nastąpił wylew innych tytułów, który praktycznie były naśladownictwem pierwowzoru: **Knightmare**, **Eye of the Beholder** (cykl) czy **Black Crypt**. Pojawiły się także inne produkcje, które kontynuowały idee zawarte w **Bard's Tale**: cykl **Forgotten Realm**, a później cykl Krynnu, ale ich czas minął bezpowrotnie. Grafika stała się już nieodłącznym elementem komputerowych RPG i jej brak świadczył o słabości programu (często zresztą niesłusznie, gdyż gry te posiadały bardzo rozbudowaną i ciekawą fabułę).

Co daje Role-Playing Game? Dzięki tego typu produkcjom możesz pozwiedzać wyimaginowane krainy i "zapoznać się" z dużą ilością stworów zmutowanych przez wyobraźnię programistów. Dla niektórych jest to kolejna forma rozrywki, obok wypraw do knajpy i zbijania bąków, dla innych - coś więcej. Dla nas to długie tygodnie, czasami miesiące wyjęte z życiorysu; to kreowanie swojego indywidualnego bohatera, przeżywanie jego lęków, trosk, a nawet (w ekstremalnych przypadkach) jego bólu podczas niebezpiecznych wędrówek; to wyprawy po mrocznych lochach, zatęchłych mokradłach i odrażających puszczach pełnych demonów, ożywieńców i wszelakiego innego Zła...

RPG to nie tylko stereotypowa gra, to także pewna filozofia - sposób życia, który dominuje umysł każdego gracza zaangażowanego weń. Można by rzec, że to swego rodzaju folklor. Tak oto "złapaliśmy" przyczynę, dla której gry te gromadzą tak wielkie rzesze zwolenników na całym świecie. I prawdopodobnie będą gromadzić jeszcze bardzo, bardzo długo.

II. O istocie magii słów kilka.

"MAGIA JEST ZEMSTĄ I ORĘŻEM CHAOSU. (...) A MAGIA JEST WSZĘDZIE WOKÓŁ NAS. (...) WYSTARCZY WYCIĄGNĄĆ RĘKĘ."

Andrzej Sapkowski "Krew Elfów"

Siekacz Potworzyc zapoznał Cię z ogólnymi zasadami walki konwencjonalnej (tzn. walki wręcz i walki bronią kłutą lub tnącą), ja natomiast chciałbym wspomnieć o czynniku równie ważnym, a mianowicie o magii. Co to jest magia, kto i po co ją stworzył - na te pytania nie ma sensu szukać odpowiedzi. Magia to potęga świata fantastycznego, równie tajemnicza i niebezpieczna, co niezbędna. Przyjrzyjmy się bliżej temu zjawisku.

Nie raz zapewne, przemierzając mroczne korytarze jakiegoś zamczyska, zastanawiałeś się, w jaki sposób załatwić następnego stwora - roznieść go po posadzce kilkoma celnymi uderzeniami pięści, potraktować wprawnym cięciem miecza, spuścić mu na łeb ciężkie wrota, czy też zafundować potężną kulę ognistą. W praktyce okazuje się, że ów ostatni sposób jest najskuteczniejszy. Choć wiąże się z utratą stosownych punktów mocy, niszczy przeciwnika niemal natychmiast i bez strat własnych (ran). A teraz wyobraź sobie inną sytuację. Wybrałeś się w najciemniejsze zakamarki lochów. Przemierzasz je w strachu, że coś zaraz wyskoczy zza rogu. W pewnym momencie Twoim oczom ukazuje się ogromna poczwara, która atakuje drużynę i zadaje konkretnej postaci niemalże śmiertelne obrażenia, na dodatek zatruwając swym jadem. Jasne jest, że jeżeli szybko nie zostanie jej udzielona pomoc, wkrótce będzie gryźć piach. Tu również przydaje się magia, gdyż dzięki niej możesz ochronić postać przed dalszymi ataki i/lub wyleczyć ją. W obu powyższych przypadkach magia okazuje się niezastąpiona. I na tym właśnie polega jej wielkość.

Pomimo tego, iż magia jest siłą nadnaturalną, a co za tym idzie - niepojmowalną, trzeba dokonać tu pewnego jej podziału. Najprościej jest podzielić magię na trzy rodzaje. Pierwszy typ, magia ofensywna, jest najbardziej wymowny - zaklęcia zadają tu obrażenia wrogom maga. Drugi typ, magia defensywna (lub inaczej kapłańska), umożliwia ochronę, leczenie i odtruwanie. Trzeci typ, najbardziej zróżnicowany, to magia specjalna. Trudno tutaj podać jednoznaczną definicję, mogę jedynie służyć kilkoma przykładami: otwieranie drzwi, tworzenie jadła, zaspokajanie pragnienia, teleportowanie, niewidzialność, tworzenie światła.

Pierwszą "magiczną" profesją jest oczywiście czarodziej, zwany inaczej czarnoksiężnikiem bądź magiem. Jego czary mają zazwyczaj charakter destruktywny. Długie lata wkuwania na pamięć magicznych formuł i szereg przykrych (zazwyczaj) eksperymentów w cuchnących laboratoriach zaowocowały tym, że osoba taka posiadła niezwykłą moc. Może ją spożytkować na popularnego fireballa bądź jakikolwiek inny czar ofensywny. Może również przeteleportować drużynę z pola masakry do oberży



na piwo bądź też stworzyć w pamięci magiczną mapę. Oczywiście, każdym światem rządzą inne prawa i przykładowo we **Władcy Lochów** nie ma możliwości skoku od walki ze szkieletami prosto do tawerny "Pod Zieloną Dąbrówką", lecz za to można "prześwietlać" ściany.

Czary kapłana mają charakter jak najbardziej twórczy. W przeciwieństwie do magów, kapłani zdobywają swą moc poprzez wiarę; jest to po prostu dar od boga, jakiemu składa cześć ów kleryk. Kapłani mogą przede wszystkim leczyć innych, sporządzać mikstury magiczne oraz rzucać czary ochronne.

Jak to wszystko wygląda w praktyce? Zazwyczaj rzucanie czarów w komputerowych RPG polega na tym, że dana osoba zapamiętuje zaklęcia z odnalezionych pergaminów lub ksiąg i uczy się ich na pamięć. Oczywiście, nie może ona korzystać z magii w nieskończoność, gdyż byłaby nie do pokonania. Ilość rzucanych zaklęć zawsze ściśle uzależniona jest od posiadanego potencjału magicznego.

Jak wynika z powyższego, magia jest nie tylko użyteczna, ale czasem wręcz niezastąpiona. Zamiast żmudnego leczenia ziołami bądź siekania potwora nożykiem do konserw, wystarczy przecież jedno zaklęcie. Poza tym należy pamiętać jeszcze o teleportowaniu się do niedostępnych miejsc czy pokonywaniu magicznych pułapek, czego nie osiągnie się inaczej, jak używając czarów. W praktyce oznacza to, że stosowanie magii jest praktycznie niezbędne do ukończenia gry - dokładnie tak samo, jak sprawne władanie mieczem.

SPOD STOLIKA SIEKACZA POTWORZYCA

I. O walce słów kilka.

"MAGIA, PRZYNAJMNIEJ W PEWNYM ZAKRESIE, MUSIAŁA SIĘ WSPIERAĆ NA CIOSACH MIECZÓW I PCHNIĘCIACH WŁÓCZNI"

Robert E. Howard
"Conan: Godzina Smoka"

Walka jest bardzo ważnym, jeśli nie najważniejszym elementem każdego fantastycznego świata. Spróbuj sobie tylko wyobrazić swą przygodę bez walki, bez względu na to, jaką masz misję do spełnienia. Nie, to jest niemożliwe! W tej sytuacji z walką trzeba nauczyć się żyć. Okazuje się, że wbrew pozorom nie jest to takie proste, a walka wcale nie okazuje się być dyscypliną łatwiejszą od rzekomo opierającej się na niej magii.

1. Czym?

Rzecz jasna, podstawową sprawą jest oręż. I już tu sprawa komplikuje się w przypadku różnych gier. Przykładowo, delektując się **Dungeon Master**, masz do wyboru: kilka broni mieczopodobnych (np. tradycyjny miecz, szabla), sztylety, zatrute strzałki, łuki, kusze, topory... Swoją drogą, bardzo szybko możesz odnaleźć topór, którym doskonale się tnie, uderza czy też kręci młynki. Fakt, nie można parować, ale przecież zawsze trzeba ponieść jakieś konsekwencje. Oczywiście, później wyposażysz swoich bohaterów w znacznie potężniejszy oręż, ale to "później". W **Black Crypt** również masz dość pokaźny wybór - znajdziesz bardzo wiele różnorodnych mieczy, z których lwią część stanowią magiczne. Poza nimi zdobędziesz także to, co zwykle, a więc topory, młoty, łuki, strzały. Moim wyborem jest tu świetny (ze względu na swą lekkość i, co za tym idzie, szybkość cięcia) "miecz szatkujący demony" oraz artefakt - młot Forcehammer, choć w późniejszych poziomach będziesz mógł zapewne korzystać z potężnej buławy i równie potężnego młota (Doom Hammer), które trzema uderzeniami niszczą WSZYSTKO (wykluczając Estorotha).

Uogólniając, najbardziej uniwersalną i jednocześnie najpopularniejszą bronią, tzn. poręczną, szybką i w miarę skuteczną, jest rzecz jasna miecz. Oczywiście, istnieje wiele jego odmian i nie miejsce tu, aby opisywać wszystkie po kolei. Wystarczy tylko wiedzieć, że te najlepsze z reguły są magiczne. Warto jeszcze wspomnieć o broniach, które ciskają pociski na odległość, a mianowicie o łukach, kuszach, procach itp. Pozwalają one atakować przeciwnika z drugiej linii, co często decyduje o wyniku starcia, dlatego powinny należeć do wyposażenia standardowego Twojej drużyny.

Kiedy już zaopatrzysz się w coś, co przypadnie Ci do gustu, zapewne zaczniesz zastanawiać się:

2. Jak?

Istnieją praktycznie dwie techniki walki:

a) na chama - polega na atakowaniu wroga twarzą w twarz, bez żadnych skrupułów, co zwykle trwa do końca starcia, tj. śmierci którejś ze stron, względnie do chwili ucieczki, jeżeli Twoja lub wroga witalność spadnie poniżej kreski; metoda ta skutkuje tylko w przypadku słabszych wrogów - w przeciwnym razie nie warto ryzykować prawdopodobnie poważnych uszczerbków na zdrowiu.

b) T.U.Ż. (według Toma Sailora oznacza to tyle, co Taniec Upitego Żeglarza) - jest techniką znacznie bardziej ekonomiczną, aczkolwiek czasami dość trudną i żmudną; polega na szybkim ataku i momentalnym odwrocie, następnie kolejnym podejściu do wroga, ataku i wycofaniu się - i tak dalej, aż do skutku; taktyka ta skutkuje w większości wypadków, przy czym jeśli wydaje Ci się, że potwór jest zbyt szybki, oznacza to po prostu, że Ty jesteś zbyt wolny,

II. Sześć przykazań ułatwiających przeżycie.

1. Zawsze zamykaj za sobą drzwi i nigdy nie śpij w otwartym terenie ani w zaułkach korytarza.

2. Zawsze miej w zapasie jakieś eliksiry-odtrutki i eliksiry leczące rany lub zapewnij sobie możliwość natychmiastowego sporządzenia takowych.

3. Nigdy nie marnuj jadła, napoju i czarów (tu wyjątek: we **Władcy Lochów** zużywanie czarów prowadzi do podwyższenia poziomu magii).

4. W pierwszej linii ustaw wojowników, a słabsze postacie (np. mag, kapłan, łucznik) w drugiej.

5. Zawsze najpierw atakuj z dystansu, a dopiero później przejdź do walki wręcz (wyjątek stanowi walka z potworami słabymi, kiedy masz pewność wygranej).

6. Potwór nigdy nie jest szybki; jeżeli Ci się tak wydaje, oznacza to, iż to Ty jesteś zbyt wolny.

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Żegnamy się już z Tobą, Wędrowcze. Wiemy, że musisz odejść, by wypełnić następną szlachetną misję. Jeśli będziesz w tych okolicach, a ponoć będziesz za miesiąc, koniecznie zajrzyj do naszej TAWERNY. Czekać będą na Ciebie kolejne opowieści - tym razem o nieokiełznanych przestrzeniach wirtualnej rzeczywistości i cyber-punku. Poza tym przygotowujemy specjalnie dla naszych gości, a więc i dla Ciebie, iście piekielny turniej. Do dnia onego!

Siekacz Potworzyc - Szymon Grabowski
Tom Sailor - Tomasz Hałuszkiewicz

PS. Wszelką korespondencję prosimy przesyłać do: Tawerny "Pod Zieloną Dąbrówką", mieszczącej się przy ul. Rozewskiej 28 w Gdyni (kod runiczny: 81-055).







MIĘDZYWOJEWÓDZKI TURNIEJ SENSIBLE SOCCER - CHEŁMNO '95

W sobotę, 13 maja, w Zakładowym Klubie Kultury FAM S.A. w Chełmnie po raz kolejny z głośników telewizorów popłynęły dźwięki gwizdków komputerowych sędziów, tym razem jednak przy joystickach zasiedli gracze z całej Polski. Wszystkich łączyło jedno - zamiłowanie do gry Sensible Soccer. Sponsorami turniej byli: dyrekcja Fabryki Akcesoriów Meblowych S.A., Urząd Miasta Chełmna, firma MarkSoft oraz my, Świat Gier Komputerowych. Oczywiście, do imprezy by nie doszło, gdyby nie jej pomysłodawca i główny animator - Andrzej Dąbrowski.

Pierwotnie przygotowywaliśmy się na start 60 graczy, jednak po ukazaniu się na łamach ŚGK regulaminu turnieju ilość zgłoszeń przekroczyła nasze oczekiwania i, co gorsza, możliwości. W rezultacie postanowiliśmy rozszerzyć listę do 72 osób. Niestety, więcej uczestników nie mogliśmy przyjąć z powodu ograniczeń czasowych. Chcielibyśmy w tym miejscu przeprosić wszystkich tych, którzy musieli odejść z kwitkiem (a było ich około 100). Zadośćuczynimy Wam tę stratę następnym razem.

Przechodząc do samej imprezy, część uczestników przyjechała już dzień wcześniej, spędzając piątkowy wieczór na intensywnych treningach. Ostatni zawodnicy dotarli w sobotę rano, na krótko przed 11.00, kiedy to rozpoczął się turniej. Tu niestety spotkał nas zawód, bowiem na starcie stanęło w sumie tylko 46 osób. Pozostali uczestnicy, mimo przesłania karty zgłoszeniowej i zapewnień o swojej obecności, nie przybyli. Drodzy "wagarowicze", wstydźcie się. Po pierwsze, zablokowaliście miejsca innym, którzy z chęcią przyjechaliby na turniej, a po drugie, zawiedliście swoich przeciwników, mających nadzieję rozegrać więcej meczy i w pełnej krasie pokazać swoje umiejętności.



Wracając do turnieju, rozpoczął się on od rozlosowania czterech grup eliminacyjnych. Po tej części przystąpiono do rozgrywek. Zawodnicy prezentowali w sumie wyrównany, wysoki poziom, choć już w tej fazie turnieju dali się zauważyć liderzy, którzy wygrywali swoje mecze w imponującym stylu. Po zakończeniu eliminacji wyłonionych zostało 24 graczy, którzy awansowali do 1/8 finału. Pozostali odpadli, co spowodowało zmartwienie na kilku twarzach, ale również deklaracje w stylu:









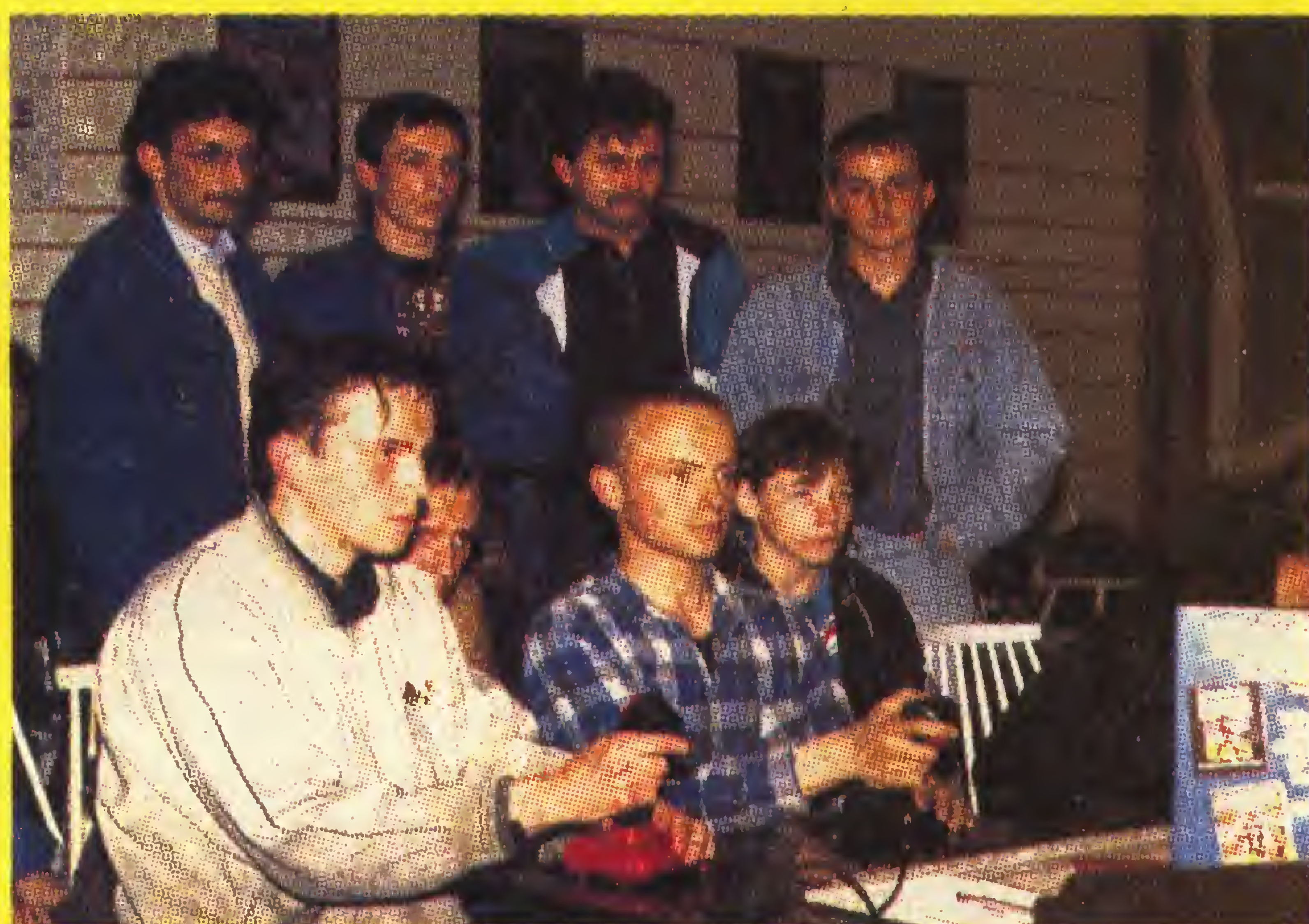


MIĘDZYWOJEWÓDZKI TURNIEJ SENSIBLE SOCCER - CHEŁMNO '95

"Teraz to dopiero zacznę trenować i w sierpniu im pokażę!".

Przed dalszymi rozgrywkami nastąpiła krótka przerwa, podczas której odbyło się spotkanie z przedstawicielem redakcji ŚGK. Uczestnicy poruszali na nim wiele spraw związanych nie tylko z pismem, ale również z rynkiem gier komputerowych w Polsce. Padały pytania dotyczące cen gier i ich dostępności na rynku, zwłaszcza nowości. Postaramy się przekazać wszelkie sugestie dystrybutorom.

Po przerwie rozpoczęto rozgrywanie 1/8 finału. Tu pojawiły się pierwsze nerwy. Jedynie 12 graczy mogło przejść dalej. Choć grano po dwa mecze, liczyła się każda bramka. Wyłonieni w tej walce zwycięzcy zostali rozlosowani na cztery ćwierćfinałowe grupy, z której mieli awansować tylko pierwsi. Dramatyzm wzmógł się jeszcze bardziej. W jednej grupie znaleźli się dwaj zawodnicy z Bytomia, którzy od początku byli zdecydowanie najlepsi w turnieju. Jeden z nich musiał niestety odpaść. Potem nastąpił półfinał. Teraz liczyła się każda bramka. Emocje sięgnęły zenitu. Na tym etapie spotkali się: Ryszard Bruski (Świecie), Seweryn Jodłowski (Mińsk Mazowiecki), Rafał Namieciński (Łódź) i Grzegorz Szewczyk (Bytom). Po sporej dozie emocji do finału awansowali Grzegorz i Seweryn. Tak przyszedł czas ostatnich spotkań turnieju. Najpierw rozegrano mecz o trzecie miejsce, który wygrał Rafał. Natomiast finał okazał się niestety jednostronny. Zwycięzcą został Grzegorz Szewczyk. Ach, ten Bytom...



Na koniec nastąpiło wręczenie nagród, zrobiono kilka pamiątkowych zdjęć i wszyscy pożegnali się, obiecując przyjechać w sierpniu.

Pewnie zastanawiacie się teraz, o co chodzi z tym sierpniem? Otóż mamy dla Was wspaniałą wiadomość. UWAGA! UWAGA! - w dniach 25.08 - 27.08 zostanie rozegrany Drugi Ogólnopolski Turniej Sensible Soccer (przy czym słowo "Międzywojewódzki" na stałe już zmieniamy na "Ogólnopolski"). Turniej odbędzie się ponownie w Chełmnie. Już teraz zapraszamy wszystkich chętnych. Regulamin oraz terminy zgłoszeń opublikowane zostaną w następnym numerze ŚGK.

W.S.







TRYBUNA



ECTS '95 - wiosna

Stało się już tradycją, że przekazujemy wam, Drodzy Czytelnicy, relację z kolejnej edycji Europejskich Targów Techniki Komputerowej, które odbyły się w końcu marca w Londynie. Tym razem nie zaprezentowano wielu nowości, a wręcz przeciwnie, można odnieść wrażenie, że naprawdę nowe produkcje pojawią się dopiero na jesiennej edycji targów. Mimo tego prezentujemy krótki przegląd tego, co najciekawsze w szerokich ofertach producentów gier.

ACTIVISION

Specjaliści z firmy **Activision** przygotowali niezłą bombę dla tych, którzy pamiętają zamierzchłe czasy początku gier komputerowych i którzy swą karierę gracza rozpoczynali od urządzeń Atari 2600. Tak, tak, teraz największych 15 hitów z tamtego urządzenia, jak **Pitfall**, **River Raid** czy **H.E.R.O.**, dostępnych jest na jednym CD dla Windows. Ciekawe, czy ten produkt, bazujący na nostalgii za wczesnym dzieciństwem, "chwyci?"

AMERICAN LASER GAMES

Ta mało znana w Europie amerykańska firma zaprezentowała cały szereg gier





opracowanych w systemie PC CD-ROM, a opartych na popularnych w USA filmach (stąd tak duży w nich procent animowanych sekwencji). Tytuły wchodzące na rynek w tym roku to **Drug Wars**, **Mad Dog McCree I i II**, **Crime Patrol**, **Space Pirates**. Poza tym w ofercie



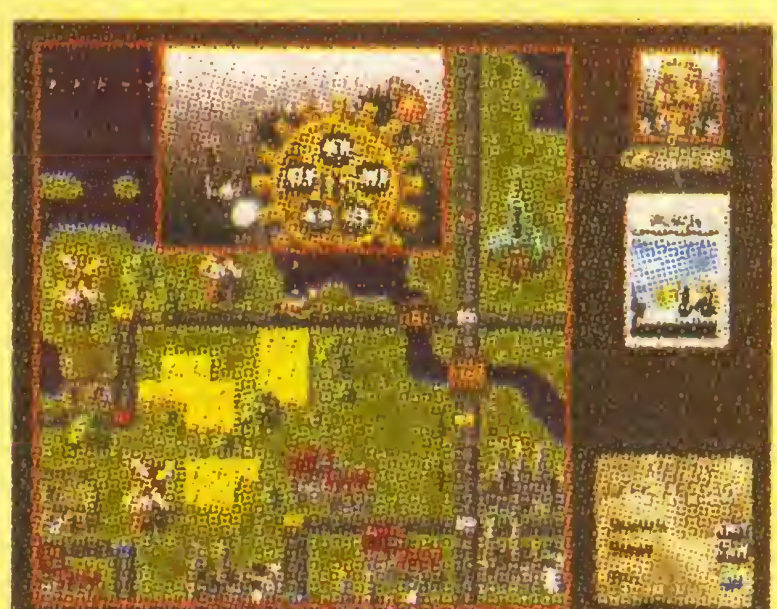




pojawiła się również strategia pt. **Perfect General II**, która pod wieloma względami przypomina gry z cyklu **Battle Isle**. Swoją drogą to ciekawe, że ostatnio powstaje coraz więcej programów "battleislepodobnych".

BLUE BYTE

Ku naszemu sporemu zaskoczeniu firma **Blue Byte** nadal pokazywała te same co na jesieni zeszłego roku fragmenty nowych, będących stale w opracowaniu gier: **Albion** i **The Shadow of The Empire** (pisaliśmy już o nich



w numerze ŚGK 11/94 w relacji z jesiennych targów ECTS '94). Jedyną nowością okazał się być **Dr. Drago's Madcap Chase**, coś w rodzaju mieszaniny filmu animowanego **Wacky Races** (szalony wyścig dziwacznych pojazdów) i gry strategiczno-handlowej typu **Monopoly**. Całość, dzięki ładnej grafice i dużej dozie humoru, wydaje się być miłą zabawą.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Jak nietrudno się domyślić, producent całej serii **Pinballi** nadal odcina kupony od sukcesu poprzednich tytułów i wprowadza na rynek nowe gry tego typu. Między Bogiem a prawdą, jeśli nie liczyć drobnych bajerów, zasadniczo niczym nie różnią się one od pierwowzoru. Tak więc już niedługo możemy się spodziewać: **Pinball Fantasies Deluxe** (na PC CD-ROM), **Pinball Illusions** (na CD32), **Pinball Fantasies** (na Jaguara), **Pinball Mania** (na PC i Amigę), a także **Pinball World** (na PC CD-ROM).

CODEMASTERS

Podobnie jak poprzednia firma, także **Codemasters** nie miała zbyt wiele do zaoferowania, prezentując "odgrzewane" hity z zeszłego roku. Znów raczono nas **Pete Sampras Tenisem** i **Psycho Pinballem**. Jedyną nowością, i to naprawdę ładną, okazał się być **Brian Lara Test Cricket**. Gra ma piękną grafikę, ale cóż z tego, skoro diabli wiedzą, o co właściwie w tym całym krykiecie chodzi...

EMPIRE

Oprócz znanych już wcześniej nowości, przedstawiciele **Empire** zaprezentowali dwie nowe przygodówki. Pierwsza z nich to **Brain Dead 13** - zwykła, ładnie wykończona platformówka, która wkrótce ukaże się w formacie CD na wszystkie komputery i konsole. Druga to **Red Ghost**, coś w rodzaju **Sabre Team**, z tym że teraz jako dowódca międzynarodowego oddziału specjalnego masz do dyspozycji szeroki wachlarz środków, jak śmigłowce i samoloty oraz czołgi. Całość wydana jest w formacie PC CD-ROM.

GREMLIN INTERACTIVE

Oferta **Gremlinu** była chyba najciekawsza. Zaprezentowano tylko jeden program, ale za to tak dobry, że jakość z nawiązką zastąpiła ilość. Mowa o grze **Slipstream 5000**, gdzie stajesz się uczestnikiem wspaniałego wyścigu czegoś w rodzaju samolotów po torach będących









w rzeczywistości korytami rzek. Twoim zadaniem jest nie tylko zdobycie pierwszego miejsca, ale także zniszczenie rywali. Jak zawsze w wypadku tego typu gier najważniejsza jest grafika i prędkość, a te są tu na bardzo wysokim poziomie. Cóż zresztą słowa, spójrz na zamiesz-



ECTS '95 - wiosna

czone obok screeny, a wszystko będzie jasne.

INTERPLAY

Jak zwykle, Interplay zarzuca odbiorców całą gamą propozycji, spośród których większość to konwersje znanych już tytułów na nowe systemy, przede wszystkim konsole. Jeśli chodzi o zu-



pełnie nowe tytuły, to są to **Skins Golf at Bighorn** i **Virtual Pool**. Obydwa programy to typowe gry sportowe wyróżniające się tylko efektami uzyskanymi dzięki standardowi PC CD-ROM.

KRISALIS

Wreszcie ukazały się od dawna oczekiwane **Bazooka Sue** i **Legends**, które przedstawiono na targach w pełnej wersji. Oprócz nich zapowiedziano grę noszącą roboczy tytuł **Starfighter 3000**. Uczestniczy się w niej w nowej formie wojny (rok 3037), jaką jest pewien rodzaj teleturnieju. Gracz występuje w roli pilota najnowszego gwiezdnego niszczyciela. Co będzie dalej, zobaczymy. Gra wyjdzie tylko w formacie PC CD-ROM.

MULTIMEDIA PRODUCTS GROUP LTD

Ta amerykańska firma pojawia się tu jedynie jako ciekawostka. W jej ofercie znalazły się tak interesujące nowości, jak kompakty z serii **Heat Wave**, które są po prostu serią gier, jak by to powiedzieć, dozwoloną od lat osiemnastu. Programy te, co prawda, miały sporo kłopotów z cenzurą w USA, ale na rynku w Wielkiej Brytanii, wydawało by się o wiele bardziej restrykcyjnym, otrzymały zezwolenie na dystrybucję. Oczywiście, z zastrzeżeniem umieszczenia na okładce informacji zabraniającej sprzedaży osobom poniżej osiemnastego roku życia. Ciekawe czy **Heat Wave** dotrze również do Polski?

MERIT SOFTWARE

Oprócz zapowiadanych jesienią nowości, pojawiły się nowe tytuły, takie jak **Universal Warrior** i **Body Slam Wrestling**. Niestety, poziom tych gier jest tak niski, że nie warto o nich nawet wspominać. W tej sytuacji zrozumiałe jest, że firma skupiła się raczej na promocji wcześniej prezentowanych programów, tzn. **Fighter Wing**, **Harvester** i **Alex Dampier Ice Hockey**.

NOVA LOGIC

Po raz kolejny **Nova Logic** udowodniła, że w dziedzinie symulatorów nie ma sobie równych. Oprócz zna-







nych już i podziwianych **Comanche**, **Armored Fist** oraz **WolfPack** firma zaprezentowała kolejną oszałamiającą nowość, **Werewolf vs. Comanche**. Istotą gry jest przeciwstawienie sobie dwóch najlepszych śmigłowców szturmowych świata czyli KA-50 i RAH-66. Dzięki wykorzystaniu technologii VoxelSpace, grafika jest tu równie oszałamiająca, jak w **Comanche** i **Armored Fist**. Odsyłam do obejrzenia zamieszczonych obok screenów. Jest na co popatrzeć. Gra przeznaczona jest dla PC (osobna wersja CD-ROM) i, o dziwo, Macintosha.

SIERRA

Sierra okazała się być jedną z niewielu firm, które zaprezentowały naprawdę dużo nowości. Pierwszą i chyba najciekawszą z nich jest **The Last Dynasty**. Jak wszystkie programy w systemie PC CD-ROM, charakteryzuje go wielka ilość szczegółów oraz wspaniała grafika. Scenariusz opracowywany był przy współpracy specjalistów z przemysłu filmowego i jest najogólniej rzecz biorąc opowieścią o zdobyciu wszech-



świata. Szczególnie ciekawe są sekwencje walki podobne do tych z **Wing Commandera**. Inną ciekawą nowością jest Phantasmagoria, prawie filmowy thriller na 7 kompaktach! Oprócz tego mogliśmy obejrzeć także starsze programy, jak **Alien Legacy** i **Battledrome** oraz dodatkowe dyski ze scenariuszami do **EarthSiege** i **Aces of the Deep**.

TIME WARNER INTERACTIVE

Niewątpliwie najszerszą ofertę targową przedstawił **Warner**. Po pierwsze, znalazły się w niej takie kandydatki na hity, jak **Conqueror A.D. 1086** i **Fast Attack**. Pierwszy z nich to strategia będąca rozwinięciem **Lords of the Realm**, a druga to nowa symulacja łodzi podwodnej. Obydwa programy to przede wszystkim świetna grafika (oczywiście w formacie PC CD-ROM). Inna ciekawa propozycja to gra **Primal Rage** będąca nowym pomysłem na starą jak świat bijatykę. Tym razem walczą ze sobą dinozaury i krew leje



się strumieniami. Dla graczy uwielbiających gry sportowe przygotowano dwie propozycje, nową piłkę nożną **Striker '95**, która oczywiście niczym się nie różni od starszych wersji oraz **Wayne Gretzky Hockey** - bez komentarzy.

Warto jeszcze dodać kilka słów o tym, co nowego w biznesie. Po pierwsze, widać coraz większe zaangażowanie wielkich potentatów, takich jak Philips i Sony, w rynek urządzeń multimedialnych i interaktywnych. Zarówno jeden, jak i drugi wkładają ogromne pieniądze w opracowywanie nowego oprogramowania i tak dla przykładu na gwiazdkę tego roku ukaże się domowa wersja **Mortal Kombat III**, opracowana tylko i wyłącznie dla Sony Play Station. Po drugie, w związku z całą masą nowych konsol obsługiwanych przez CD, pojawiło się wiele nowych sieci rozprowadzających oprogramowanie do nich, np. BMG. Znaczy to, że rynek gier wideo rośnie rzeczywiście w ogromnym tempie i już niedługo ta rosnąca fala zapewne trafi do Polski.

Mały Misio



S.O.S.

Witajcie w ostatnim miesiącu szkolnej udręki. Każdy z Was zapewne czuje już zbliżające się wakacje. Niektórzy po maturalnych zmaganiach przygotowują się do egzaminów. Zarówno jednym, jak i drugim życzę przyjemnej lektury.

Amiga CDTV

Posiadam Amigę CDTV i ciągle brakuje mi możliwości podłączenia joysticka . Kombinowałem już z podłączeniem się do pilota CDTV, ale nie o to chodzi.

Tomasz Kaczorowski
Pabianice

Musisz kupić interfejs podłączony pod port myszki. Pozwala on na podłączenie dwóch joysticków i myszki. Ten interfejs jest wielkości cartridge'a, który znaleźć możemy w Commodore C-64. Oparty jest on na procesorze Z80A, a jego cena kształtuje się w granicach 40,00 zł, czyli 400 tysięcy starych złotych. Interfejsy te sprzedawane są przez wiele firm, m.in: Elsat, Elbox, Toms, Micro-Luc. Spróbuj także poszukać w naszym markecie, ponieważ używane można nieraz kupić taniej.

LOGI CIRCUIT

Posiadam grę "Logi Circuit". Po wgraniu pojawia się prośba o podanie kodu cyfrowego. Czy mógłbyś podać kod do tej gry?

Paweł Fojcik
Świętochłowice

Ciągle jeszcze zdarzają się takie listy. Na szczęście tylko w śladowych ilościach. Nie odpowiem na Twoje pytanie z dwóch powodów. Po pierwsze, bo nie mogę, a po drugie bo nie chcę. Listy "domagające się" pomocy w uruchomieniu "piratów" trafiają od razu do kosza i proszę Was byście nie przysyłali listów z takimi pytaniami. Ten jest ostatnim tego typu, który publikujemy na łamach.

MORTAL KOMBAT 2

Otrzymuję duże ilości listów z prośbą o podanie ciosów do drugiej części "Mortal Kombat". W poprzednim numerze podałem je dla komputerów PC, a dzisiaj dla Amigi. Myślę, że teraz wszyscy będą usatysfakcjonowani.

Legenda: P - przód T - tył G - góra D - dół B - blok F - fire > - na ukos do dołu w tył < - na ukos do dołu w przód @ - kręcenie joystickiem w kółko

BARAKA

BLADE SWIPE - < + F
BLADE THROW - > + F
BLADE FURY - T, T, T + F
FATALITY - B, T, T, T, T + F
FATALITY - T, P, P, P + F
BABALITY - B, P, P, P, P, + F

JAX

TRZĘSIENIE ZIEMI - przytrzymaj fire przez 3 sekundy
ŁAPANIE - P, P, + F
ENERGY WAVE - @ + F
FATALITY - P, P, P, P, + F
BABALITY - T, P, T, P + F

JOHNNY CAGE

ŁOKIEĆ - T, D, T + F
STRZAŁ Z BIODRA - @ + F
CYBERKOP - T, P + F
JAJA - D + F
FRIENDSHIP - D, D, D, D + F

KITANA

FAN THROW - P, P + F
FAN LIFT - T, T, T + F
FAN SWIPE - > + F
AIR ATTACK - @ + F
BABALITY - D, D, D + F
FRIENDSHIP - B, D, D, G + F

KUNG LAO

TELEPORT - G, D
RZUT BERETEM - T, P + F
AIR KICK - G, < + F
KORKOCIĄG - T + F (naciskać)
FATALITY - P, P, P, P + F

LIU KANG

FIREBALL HIGH - P, P + F
FIREBALL LOW - D, D + F
ROWEREK - przytrzymaj fire przez 3 sekundy
LOT TRZMIELA - T, P + F
FATALITY - @
FATALITY - D, P, T, T + F

MILLENA

THROWING - przytrzymaj fire przez 3 sekundy
TELEPORT KICK - P, P + F
BALL - T, T, D + F
FATALITY - P, T, P + F

RAIDEN

TORPEDA - T, T, P
TELEPORT - D, G
ELECTROCUTION - przytrzymaj fire przez 5 sekund
LIGHTING BOLT - > + F

REPTILE

KWAS - P, P + F
PIŁECZKA - T, T + F
NIEWIDZIALNOŚĆ - B, G, G, D + F
FATALITY - P, P, P, P + F
BABALITY - B, P, P, P, P + F

SCORPION

SZNUROWADŁO - T, T + F
TELEPORT - > + F
ŁAPANIE NÓŻKAMI - @ + F
FATALITY - B, G, G + F

SHANG TSUNG

1 STRZAŁ - T, T + F
2 STRZAŁY - T, T, P + F
3 STRZAŁY - T, T, P, P + F
FATALITY - B, @

PRZEMIANY:

LIU KANG - T, T, P, P, B
KUNG LAO - T, D, T + F
JOHNNY CAGE - T, T, D + F
REPTILE - B, G, D + F
SUB - ZERO - P, D, P + F
KITANA - B, B, B
JAX - D, P, T + F
MILLENA - przytrzymaj fire 3 sekundy
BARAKA - D, D + F
SCORPION - B, G, G
RAYDEN - D, T, P + F

SUB - ZERO

WŚLIZG - D, B, > + F
ZAMRAŻANIE - < + F
KAŁUŻA - > + F
FRIENDSHIP - B, T, T, D + F

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Pokonałem Sword Mastera i byłem w Governon's Mansion. Nie wiem co dalej, słyszałem że trzeba zebrać załogę, ale jak? Czy sejf w sklepie trzeba otworzyć? W "Secret Service" podali kombinację: Pull, Push, Push, Push, Push, Pull, Push, Push, ale nic z tego, sejf ani drgnie. Czy zamieścicie kiedyś pełny opis tej gry? Wiem, że gra jest już nieco stara, ale nadal dobra.

Łukasz Borowicz
Nowy Targ

Kombinacja potrzebna do otwarcia sejfu jest w każdej rozgrywce inna. Sam musisz uważnie ją obserwować i zapamiętać. Jest przecież taki moment w grze kiedy sprzedawca otwiera sejf - po prostu patrz mu przez ramię. Kiedy już uda Ci się otworzyć sefj, to zabierz znajdujące się tam papiery wartościowe i idź na przystań. Zadaj pytanie nr 3 i dalej odpowiadając ponarzekaj trochę. Nie przesadzaj jednak, bo nie kupisz wymarzonego statku. Jeśli cel zostanie osiągnięty, to przygodę możesz kontynuować na statku. O skompletowanie załogi nie musisz się martwić, bowiem zakupiony statek jest już obsadzony. Jeśli chodzi o opis do tej gry, to, ponieważ otrzymuję sporo listów z pytaniami do niej, postaram się zrobić wszystko co w mojej mocy, żeby go zamieścić. Podobnie sprawa wygląda z grą "Curse Of Enchantia".

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Czy mógłbyś podać odpowiedzi na pytania zadawane przez mistrzynię miecza? Zadaje ona zupełnie inne pytania niż piraci.

Piotrek Wilczewski
Konin

Listów z tą prośbą otrzymałem więcej. Niestety nie mogę podać Ci wszystkich odpowiedzi, bo ich po prostu nie znam. Pytania te są z całą pewnością takie same, jak w rozmowach z piratami. Jeśli spotkasz pirata, to wybierz kwestię (2). Musisz słuchać jakimi obelgami posługują się korsarze. Na każdą jego uwagę odpowiadaj inną. Jeśli nie potrafisz udzielić prawidłowej odpowiedzi, to przy najbliższej sposobności obrzuć go tą samą złośliwą obelgą, a pirat udzieli Ci wymaganej odpowiedzi. W takich walkach słownych musisz uzyskać 19 odpowiedzi, które są zapamiętywane automatycznie. Po zebraniu wszystkich udaj się do domu i w walce z mistrzynią miecza wybierz opcję (2). Teraz musisz używać 19 wyuczonych kwestii. Jest to jedyna szansa na sukces.

FLASHBACK

Chciałbym w pełni ukończyć grę "Flashback", lecz nie mogę przejść drugiego poziomu. Celem jednej z misji jest podmienienie karty magnetycznej. Dobiegam do reaktora i nie wiem, co dalej robić.

Konrad Iwanicki
Radom

Twoje zadanie polega na odnalezieniu centrum reaktora i zamienieniu elektronicznych kart. Misję musisz wykonać w ciągu 90 sekund. Centrum jest bardzo łatwo odnaleźć. Wystarczy podejść do teleportera (niebieska lampa pod sufitem znajdująca się pod JOB DISPENSER). Następnie wszystko zależy od Twojej szybkości. Żeby wciągnąć ostatnią windę na górę, trzeba wspiąć się na wyższy poziom i zejść z powrotem. Musisz zjechać na dół, pójść w prawo i wymienić ostatnią kartę magnetyczną od lewej, lub jak kto woli pierwszą od prawej. W ten sposób zarabiasz kolejne 500 kredytów i automatycznie zostajesz przeniesiony do Europy.

FLASHBACK

Dotarłem do poziomu drugiego i kręcę się w kółko pociągiem. Proszę abyś mi podał kody lub napisał co mam zrobić

Michał Kazimierczak
Poznań

Kody podam w trikach w następnym numerze, natomiast porady udzielę Ci natychmiast. To na czym tak jeździsz w kółko jest metrem. Kursuje ono co około pięć sekund i może Cię przewieźć do czterech stacji, którymi są: Azja, Ameryka, Afryka i Europa. Musisz odwiedzić te kontynenty i zarobić 1500 kredytów. Na początek jedź do Ameryki, wjedź windami na samą górę, idź w lewo do baru i porozmawiaj z barmanem. Nie chcąc Ci psuć dalszej zabawy, kończę w tym miejscu. Jeśli nadal nie będziesz wiedział co robić dalej to napisz. Pamiętaj jednak, że to Ty grasz, a nie ja.

FLASHBACK

Nie mogę przejść siódmej misji. Czy mógłbyś podać dokładny opis tego levelu?

Mariusz Pokuć
Bogatynia

Otrzymałem kilka listów z tym pytaniem. Biorąc pod uwagę, że jest to już ostatni poziom gry



S.O.S.

spełnię Wasz prośbą. Chiałbym unikać bard o szczegółowych odpowiedzi na Wasze pytania, gdyż od tego są solucje. Jednak gdy listów z jednym pytaniem jest więcej, oznacza to, że problem jest poważny i wypada go rozwiązać jak najszybciej.
Cofnij się i wykonaj długi skok z chwytem w prawo. Wjedź windą na górę i zniszcz dwie glisty. Wdrap się na półkę i uruchom czujnik. Idź na górę i dostań się na sam szczyt. Teraz pobiegnij w prawo i skocz, unikając w ten sposób bomb. Skieruj się w prawo do windy, obróć się i wyrzuć *RECIEVER*. Wjedź windą na górę i użyj *SWITCH* aby uciszyć działko. Następnie idź w lewo. Przeskocz nad dziurą z robalem, jeśli chcesz uzupełnić energię idź w lewo, windą w dół i w prawo. Jeśli nie, to zejdź na chwilę na poziom robala i szybko się cofnij. Glista powinna udać się za Tobą. Przeskocz na lewą stronę i zniszcz ją. Teraz możesz uzupełnić energię i użyć *TRANSMITTERA*. Zabij dwa następne robale. Idź w lewo, weź *KEY* i najedź nim na *LOCK*. Wdrap się do windy, jedź na górę, wejdź jeszcze wyżej. Proponuję zapisanie stanu gry. Stań krok od wyjścia, wyciągnij spluwę i kucnij. Przeturlaj się w prawo i stój. Musisz uważać na ognie, bowiem możesz przechodzić tylko gdy się nie palą. Gasną po kolei: prawy - środkowy - lewy - lewy - środkowy - prawy itd. Przeturlaj się do windy. Zjedź na dół i najedź *KEY* na *LOCK*. Skocz na szczura i zniszcz go. Zejdź na windę i wjedź na górę. Wrzuć *RECIEVER* do dziury i teleportuj się *(TRANSMITTER)*. W pozycji kucznej załatw robala. Teraz wstań, ale nie na włazie od dziury, strzel i kucnij (czynność powtórz trzy razy). Właz powinien się otworzyć. Jeśli nie to strzelaj do skutku. Przeskocz przez dziurę i pójdź w lewo do samego końca. Obróć się i rzuć *RECIEVEREM* do dziury (powinien trafić, jeśli jednak stanie się inaczej to stań na samym brzegu lewej strony ekranu) i użyj *TRANSMITTERA*. Idź w prawo aż do zamkniętych drzwi i wyrzuć tam *RECIEVER* (nie będzie Ci już potrzebny). Następnie pójdź trzy razy w lewo. Idź w lewo aż do planszy z *RECHARGE*. Uzupełnij energię i skieruj się w lewo. Jeśli poprzednio zapomniałeś uzupełnić *SHIELD*, to możesz zrobić to teraz. Zjedź windą na dół. Teraz zobaczysz animowaną sekwencję. Następnie wjedź na samą górę do czujnika, a potem zejdź na dół. Idź w prawo. Musisz wspiąć się na lewy środkowy poziom i strzelić w prawo, a potem wspiąć się na lewy środkowy poziom i strzelić w lewo. Musisz powtórzyć to trzy razy (po sześć trafień). Idź w prawo i nadepnij na czujnik. Teraz możesz wrócić w celu uzupełnienia energii (windą na górę). Potem na dół i do końca w lewo. Użyj *SWITCH* i wjedź na górę. Idź w prawo, spadnij na sam dół i wjedź windą na górę. Nadepnij na czujnik i zjedź windą na dół. Teraz zniszcz robala i weź *KEY* znajdujący się przy windzie. Użyj *KEY* na *LOCK* i zjedź windą na dół. Idź w prawo do następnej planszy i zabij dwie glisty. Pójdź w prawo i stań przed ogniami. Przeturlaj się przez nie. Podejdź do bardziej płaskiego kawałka podłoża i zostaw na nim *ATOMIC BOMB*. Teraz użyj *SWITCH*. Od tej chwili masz 90 sekund na dotacie do lądowiska statków kosmicznych (jest tam gdzie zostawiłeś *RECIEVER*). Teleportuj się (użyj *TRANSMIT-TERA*). Podejdź od prawej strony do nogi statku i wjedź windą na górę. Teraz czeka Cię wspaniałe zakończenie.

MENTOR

Po wylądowaniu na obcej planecie dostałem 3000 kredytów od zielonego ludka za wrzucenie piłki do kosza. Co mam robić dalej?

Misiek
Brzeg

Jeśli wcześniej złapałeś szczura w kanalizacji, to oddając go sprzedawcy otrzymałeś 2000 kredytów. Mając razem 5000 możesz kupić kosmicznego grzańca od sprzedawcy. Następnie musisz wsiąść do statku kosmicznego i wrócić na ziemię.

MENTOR

Gdy wchodzę do mieszkania perkusisty, daję mu kosmicznego grzańca. Następnie używam kilofa na kablu od gitary. Później wskakuję na żyrandol. Roman uwiesza się na nim, wykonuje fantastyczne salto i robi dziurę w podłodze. Na tej dziurze używam trzepaczki, a potem konewki na dywaniku. Później Roman wchodzi na konewkę, przeskakuje na trzepaczkę, uwiesza się na kilofie i zabiera kabel. Na wszystkie sposoby próbuję zagrać riff, ale nic z tego nie wychodzi.

Radosław Lorych
Poznań

Musisz dobrze poszukać na głośniku. Znajduje się tam wtyczka, w którą możesz włożyć kabel. Oczywiście wybierz najpierw opcję użycia kabla, a dopiero później szukaj gniazdka, bo inaczej nie jest ono widoczne.

RED BARON

Mam kłopoty z grą "Red Baron". Nie wiem jak sobie radzić z nawigacją, zwłaszcza w patrolach. Jestem kapitanem, a nie wiem gdzie lecieć. Poza tym prosiłbym o spis klawiszy do wydawania komend skrzydłowym.

Andrzej Bator
Konstancin - Jeziorna

W nawigacji możesz wykorzystać przyrządy, które były używane w samolotach z okresu I Wojny Światowej:
- wysokościomierz (ALTIMETER) podaje wysokość w stopach; duża wskazówka robi 1 obrót co 100 stóp, mała co 1000 stóp; zero to poziom ziemi
- kompas (COMPASS) pokazuje aktualny kierunek lotu (N - północ, S - południe, E - wschód, W - zachód)
- wskaźnik paliwa (FUEL GAUGE) wskazuje aktualny poziom zapasu paliwa
- prędkościomierz (AIR SPEED INDICATOR) pokazuje obecną prędkość w milach na godzinę
- obrotomierz (TACHOMETER) wskazuje liczbę obrotów na minutę wykonywaną przez silnik; cyfrę pokazywaną przez strzałkę należy pomnożyć przez 100
- wskaźnik ciśnienia oleju (OIL PRESSURE GAUGE) wskazuje ciśnienie oleju; strzałka opadająca oznacza, że mamy wyciek
- sztuczny horyzont (INCLINOMETER) ukazuje aktualne boczne pochylenie samolotu Będąc dowódcą możesz wydawać następujące rozkazy: DESCENT - opadnij (klawisz D) - część grupy opada około 500 stóp niżej i stanowi odwód w przypadku ataku JOIN - przyłącz się (klawisz J) - anuluje poprzedni rozkaz, w wyniku czego grupa odwodowa przyłącza się do zasadniczej ATTACK - atak (klawisz A) - każdy z samolotów atakuje widocznego wroga MINOR WING ATTACK - atak grupy odwodowej (klawisz M) WARNING - ostrzeżenie członków grupy o obecności wroga (klawisz W)

Klawiszologia:
Oznaczenie wielkości ciągu [1...9]: Ciąg jałowy [1] Ciąg pełny [9] Zwiększenie ciągu [+] Zmniejszenie ciągu [-]
Widoki z wnętrza kabiny: Do przodu [F1] Do tyłu [F2] W lewo [F3] W prawo [F4] Do góry [F5] W dół [F6]
Widoki z zewnątrz kabiny: Widok przodu [F1] Widok tyłu [F2] Widok lewej burty [F3] Widok prawej burty [F4] Widok spodu [F5] Widok wierzchu [F6] Widok za samolotem [F7] Klawisza [Return] używamy jako przełącznika między widokami z wnętrza kabiny i z zewnątrz.
Klawiatura numeryczna: Skręt w lewo i opadanie [7] Skręt w lewo [4] Skręt w lewo i wznoszenie [1] Skręt w prawo i opadanie [9] Skręt w prawo [6] Skręt w prawo i wznoszenie [3] Wznoszenie [2] Opadanie [8]

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Jak już pisałem w zeszłym miesiącu w tym miejscu znajdą się pytania i odpowiedzi na najtrudniejsze pytania. Także wszystkie Wasze podpowiedzi nie tylko do gier. Niestety nie dostałem do dzisiaj listu z odpowiedzią na pytanie zadane w numerze 5'95. Otrzymałem natomiast list, który uszczęśliwi wszystkich posiadaczy PC 386 SX z 2 MB Ram i dyskiem twardym. Oto on:

Gry, które wymagają 4MB RAM można uruchomić na wyżej wymienionej konfiguracji. Aby tego dokonać należy uruchomić Windows w trybie rozszerzonym 386, w panelu sterowania utworzyć pamięć wirtualną o wielkości około 8MB. Następnie w edytorze PIF otworzyć plik DOSPRMPT.PIF i zmienić wartość Maks. KB przy pamięci EMS na 3000 a przy pamięci XMS na 5000. W opcjach zaawansowanych przy opcjach Blokada pamięci EMS i Blokada pamięci XMS nie powinno być krzyżyka. Następnie zapisujemy ustawienia i uruchamiamy w GRUPIE GŁÓWNEJ MS-DOS. Piszemy MEM by sprawdzić stan pamięci i naszym oczom powinna ukazać się informacja, że mamy do dyspozycji około 3 MB pamięci EMS i około 5 MB pamięci XMS. Dzięki takiemu ustawieniu udało mi się uruchomić takie gry, jak "Rise of the Triad", "Jazz Jackrabbit", "Aladdin", "Black Thorne". Myślę, że wiele innych gier także powinno się uruchomić.
Mój problem dotyczy gry "SubWar 2050". Po zainstalowaniu jej na dysk twardy ustawiam dźwięki na Pc Speaker, teksty angielskie i sterowanie przy pomocy klawiatury. Zapisuję ustawienia i uruchamiam grę, a tu pokazuje mi się napis, że posiadam joystick i że mam go wycentrować i nacisnąć FIRE. Nie mogę uruchomić tej gry gdyż joysticka nie posiadam. Czy ktoś wie jak sobie poradzić z tym problemem?

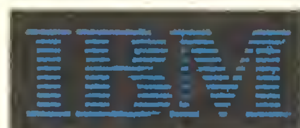
Piotr Bieliński Bydgoszcz

Piszcie jak zawsze z dopiskiem "S.O.S." podając dokładnie opis swojego problemu. Jeśli gra ma kody, to podajcie ostatni Wam dostępny i kod bezpośrednio przed "przeszkodą". Czekam na Wasze listy. Do zobaczenia w numerze wakacyjnym.

YA



TRIKI



COMANDER KEEN
Równoczesne wciśnięcie klawiszy [B], [A], [T] spowoduje uzyskanie dodatkowego życia, wszystkich kluczy oraz pełnego magazynku.
Michał Tyka, Wrocław

DEFENDER OF THE CROWN
Podczas wczytywania gry naciśnij [K], a otrzymasz po 1024 rycerzy w armii i do obrony zamku.
Grzegorz Kempa, Nowy Sącz

GUNSHIP 2000
Jeżeli wróg trafi Cię w wirnik to natychmiast włącz autopilota.
Grzegorz Kempa, Nowy Sącz

MEGARACE
Objaśnienia symboli widocznych w czasie jazdy:
cienka strzałka prosto - natychmiastowe przyspieszenie
gruba potrójna linia - doładowanie karabinów
plamy oleju - zmniejszenie prędkości i sterowności
cienka strzałka do tyłu - zmniejsza prędkość bolidu
Grzegorz Kempa, Nowy Sącz

METAL MUTANT
Gdy pokaże się znak firmy wciśnij jednocześnie [Ctrl] + [Shift]+[T]+[B]. Efektem będzie nieśmiertelność i wszystkie rodzaje broni.
Michał Tyka, Wrocław

ONE MUST FALL 297
Jeśli chcesz pokonać przeciwnika Jaguarem to podstawiaj mu cały czas nogę (dół, prawo, [Enter] lub dół, lewo, [Enter]).
Michał Tyka, Wrocław

ROBBO
KODY:
2. LUDHUJ
3. ZEZWOL
4. ROBLOL
5. DECGUE
A: VERHUJ
B: SIKWOL
C: GINLOL
D: SIUGUE
Grzegorz Kempa, Nowy Sącz

ROGER RABBIT
Jeśli zdenerwuje Cię jakaś plansza to jednoczesne naciśnięcie klawiszy [Alt]+[Ctrl]+[F5] przeniesie Cię do następnego poziomu.
Grzegorz Kempa, Nowy Sącz



ADDAMS FAMILY
KODY:
1. VLH1C
2. VDJ15
3. ?ZR9R
4. ?DY9M
5. 1ZYKF
6. &ZK98
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

AFTER THE WAR
Kod do drugiej części: 101069.
Jednocześnie naciśnij:
[Alt]+[1]+[B] - nieśmiertelność w pierwszej części gry
[Alt]+[1]+[M] - nieśmiertelność w drugiej części gry
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

AGONY
Po wpisaniu FANTASY klawisz [Return] zmienia levele.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

AIRBORNE MANAGER
Klawisz [2] z klawiatury numerycznej - bomba zegarowa.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

ALFRED CHICKEN
Na ekranie tytułowym wpisz **HELP MARK**. Od tej chwili klawiszami od [1] do [9] wybierasz poziomy.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

ALIEN BREED'92
KODY:
2. XXDFA
3. RTHAA
4. LAEEA
5. PPEAB
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

ALIEN BREED TOWER ASSAULT
KODY:
OGLASCEABDCAAADE
ODLASCECBDCAAADF
OFEASCECBDCAAADD
HHIDLCEAADCAAAEC
PDLASCECBDCAAADE
PCLASCEBBDCAAADE
HHKGICEAADCAAAEA
IPKEMCGASDCAAACB
KEKASCECDDCAAADH
KCLBSCECDDCAAADJ
AKASNCEAFDCAAADI
JIKFSPGDPDCAAABD
JJKFSPGDODCAAABD
FKPDSCECADCAAADB
JGDFPPGDSDCAAABM
FCDKLCHASDCAAADC
HCLGICEAADCAAAEE
LBLASCGABDCAAADK
LALASCGABDCAAADL
HELGICEAADCAAAEC
HFAGSCEAADCAAAEC
Można zauważyć tutaj pewną analogię:
- pierwsze dwie litery oznaczają numer poziomu
- trzecia ilość kredytów (max 230000)
- czwarta, siódma, ósma, dziewiąta i ostatnia ilość magazynków, broni, kluczy i energii
- piąta - ilość żyć (max siedem)
- szósta, dziesiąta, jedenasta, dwunasta, trzynasta, czternasta, piętnasta nie zmieniają się na każdym poziomie.
Gdy chcemy podnieść jakąś cyfrę, to trzeba obniżyć inną o tyle samo miejsc w alfabecie.
Jacek P. Lublin

ANOTHER WORLD
W czasie gry naciśnij [F1], [F2], [F3] - zobaczysz inny obraz gry.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

APB
W czasie gdy gra muzyka wciśnij *Fire* i wychyl joystick do góry - będziesz mógł startować z dowolnego etapu.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

APIDYA
KODY:
2. MISSHONEYBEE
3. DEPUTYOFLOVE
4. HASTALAVISTA
5. SNEAKPREVIEW
6. SHOWCREDITS

ARMY MOVES
Kod do części drugiej:
101069
Krzysztof Łukasik, Kłomnice
[Alt]+[1]+[D] - nieśmiertelność w pierwszej części gry
[Alt]+[1]+[J] - nieśmiertelność w drugiej części gry
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

ASTRO MARINE CORPS
KODY:
01. NOSTROMO
03. DISCOVERY
05. ENTERPRISE
07. DAGOBAH
09. REPLICANT
11. KRULL
13. METROPOLIS
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

A - TRAIN
Podczas gry wpisz:
CHEATER CHEATER WIMP
- co da Ci dużo pieniędzy.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

ATHLETICS
Podłącz mysz do drugiego portu i zamiast machać joystickiem, ruszaj myszką.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

BLACK DAWN
KODY:
2. 12214C1622ZOFI
3. 13183C2217TERA
Jacek P. Lublin

BODY BLOWS GALACTIC
Wpisz się jako MEANTEAM
Każdy tajny cios (Fire) podnosi kwalifikacje komputera.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

BRAWO WAVE 2
Przy końcowym statku ucieknij w górny róg. Energia zacznie powoli wzrastać.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

BURNIN RUBBER
Możesz zacząć wgrywać od drugiego dysku.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CAPTAIN DYNAMO
W High Score wpisz się jako **PURPLE RAIN**. W czasie gry klawiszami [+] i [-] zmieniasz plansze.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

CAPTAIN PLANET
W High Score wpisz się jako **BBBB** - nieskończona ilość kredytów lub **CAAA** - nieśmiertelność.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

CARDIAXX
Zatrzymaj grę. Jeśli chcesz uzyskać nieskończoną ilość żyć naciśnij klawisze: [F], [A], [Y], [E], prawy [Shift], [C], [Ctrl], [Return]. Jeśli chcesz być niewidzialny to naciśnij: [I], [L], [Y], [C], [A], [R], [O], [L]. Natomiast jeśli chcesz zatrzymać czas to wciśnij:

TRIKI



[H], [E], [L], lewy [Shift], [G], [R], [A], [C].
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

CASTLE
KODY:
1. 392822
2. 446364
3. 984448
4. 477444
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CATTIVIC
Gdy stracisz życie i będziesz migotał wciśnij [Esc].
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CHROME
KODY:

01. START	11. SPACE
02. TRUTH	12. GENAM
03. JELLY	13. APPLE
04. STORY	14. JUICE
05. CLOUD	15. CHESS
06. MOUSE	16. WORLD
07. HUMAN	17. AUDIO
08. FLOOR	18. LOGIC
09. PAPER	19. TITLE
10. EARTH	20. VENUS

Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

COVER GIRL POKER
Napisz:
DANCEOFTHESEVENVEILS
i podziwiaj.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CRAZY CARS 3
Zacznij karierę od Boston, a zwyciężysz na pewno. Na starcie wpisz **KOP** - super przyspieszenie, **19B37** - forsa.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CRIME DOES NOT PRY
Spauzuj grę i napisz: **HALTBAKK IS THE KING** - nieśmiertelność.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CRUSTY FUN HOUSE
KODY:
2. WHOAMANA
3. FLANDERS
4. BROCKMAN
5. SIDESHOW
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

CRYSTALS OF ARBOREA
W menu postaci wybierz **JAWEL**, kliknij na ikonie butelki i naciśnij [Ctrl]+[V] - maksimum siły i umiejętności.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

D - GENERATION
Hasło do gry: **DEATH.**
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

DARK SIDE
Naciśnij [2]+[8]+Fire, a ujrzysz digitalizowane zdjęcia programistów.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
KODY:
1. DINOPICK
2. JURASSIC
3. DINOSORE
4. PYNOMITE
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

DRAGON BREED
Podczas gry wpisz:
TERRAFIC
Teraz:
[L] - zmiana leveli
[F3] - nieśmiertelność
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

DRAGONS LAIR 2
Gra sama się przejdzie, gdy wpiszesz **GET MORDOC DIRK**.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

DUCK TALES
Przy skoku do basenu z pieniędzmi przytrzymaj Fire - prawie zawsze znajdziesz 1000$ monetę.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

DYNABLASTER
Na tytułowym ekranie wpisz **HVDSONSOFT** - efektem będzie zatrzymanie czasu, nieskończona ilość bomb i nieskończona liczba żyć.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

Kod do ostaniej planszy:
VAHFTHEP
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

E - SWAT
Spauzuj grę i wpisz: **JUSTIFIEDANCIENTSOFMUMU**.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

FELIX
KODY:
2. MUSIC
3. EMERALD
4. MAGIC
5. HEADACHE
6. ORANGE
7. PANTHER
8. PORSCHE
9. DUNGEON
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

FRANKO
W menu przytrzymaj lewy przycisk myszy i wpisz:
DOMAN - 9 żyć
CENT - druga plansza
DRZE - trzecia plansza
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

FUU PARK
KODY:
1. 343522
2. 882311
3. 992334
4. 091332
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

GEM' X
Na ekranie tytułowym wpisz kod do plansz:
B - EARTHIAN
C - KENICHI
D - INOKUMA
E - BURAI
F - BADMAN
G - NETWORK
H - YOKOHAMA
I - EXACT
J - X68000
K - TURRICAN
L - REDMOON
M - CAMPAIGN
N - MGAMANN
O - SYVELION
P - FMTOWNS
Q - CHIERIE
R - GAMERION
S - ZAWAS
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

GUNSHIP 2000
W czasie gry wciśnij jednocześnie [Alt]+[P]+[C] - pojawi się ukryte menu.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

HEIMDALL 2
Spis czarów:

13, 1 - tarcza pierwszego stopnia
13, 1, 4 - tarcza drugiego stopnia
7 - uzdrawianie
7, 1 - lepsze uzdrawianie
7, 2 - bardzo dobre uzdrawianie
7, 2, 14 - super uzdrawianie
13, 8 - ochrona przed trucizną
7, 10, 18 - usuwanie trucizny z postaci
13, 15 - ochrona przed magią
13, 18, 15, 4 - czasowe wzmocnienie wszystkich cech
13, 18, 4 - czasowe wzmocnienie cech fizycznch
9, 10, 1, 14 - spowolnienie przeciwnika
7, 3 - wskrzeszenie postaci
16, 1 - stworzenie losowego przedmiotu
12, 3 - starcie przeciwnika w proch
5, 2 - ognista strzała
5, 2, 14 - kula ognista
6, 2 - piorun
6, 2, 14 - wzywanie piorunów.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

HIRED GUNS
W czasie gry wpisz **AMIGA** - nieśmiertelność lub APPLE GATE - nieskończona ilość broni, **CHRISTINA** - nieskończona ilość energii.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

JAMES POND
Wpisz: **MRZ** gdy rozpoczniesz misję a będziesz nieśmiertelny.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

JET ACTION
Trzymaj się prawej strony planszy, obrona fortu jest tam najsłabsza.
Krzysztof Łukasik, Kłomnice

LOCOMOTION
KODY:
B. BOOT
C. CHOR
D. DORF
E. ENTE
F. FVSS
G. GIFT
H. HAND
I. IGLU
J. JAHR
K. KUSS
L. LAND
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

PARASOL STARS
W czasie gry wpisz **AWRD**, następnie:
[B] - przejście do bonusu
[C] - dodatkowe punkty
[D] - śmierć gracza
[L] - dodatkowe życie
[G] - zatrzymanie stworków
[M] - maksymalna ilość parasoli
[ZT] - śmierć stworków znajdujących się na ekranie
[F1] - [F10] - wybór plansz
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

PREMIER MANAGER 3
Numery telefonów:
343343 - 500.000$



400040 - 99% sprawności
Spróbuj także innych numerów z poprzednich części gry.

ROAD RASH
Napisz **00001 04310 MSOPC LJPFM** co da Ci przypływ gotówki.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

SENSIBLE SOCCER 92/93 (v.1.1)
Wybierz LOAD DATA, następnie CUSTOM TEAMS. Teraz wybierz mecz towarzyski (FRIENDLY). Jeśli następnie wybierzesz West Germany i England to ekran będzie czarno - biały.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

STREET HASLLE
W czasie gry wpisz **PIOTREKP MIRAGE** - nieśmiertelność.
Marcin Olszak, Łódź

SUPER STARDUST
Zamiast kodu wpisz **MAKE ME HAPPY** i ustaw życia na pięć. Będziesz miał ich teraz aż siedem.
Marcin Olszak, Łódź

THINK CROSS
KODY:

1. JOWOOD	6. OREECE
2. CUSTOM	7. FLAMES
3. MASTER	8. ANIMAL
4. FUTURE	9. EPOPEE
5. DORADO	10. JAGUAR

Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

TORVAK THE WARRIOR
Wpisz się jako **CHEAT**. Teraz Fire z klawiszami [F1], [F2], [F3] przenosi po poziomach.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

TROLLS
Przejdź do wejścia SOOLAPOP i gdy pojawi się napis GET READY popchnij joystick do góry, wciśnij [K] i Fire. Odtąd [Enter] przenosi na następną planszę.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

VENUS FLY TRAP
KODY:
1. MANTIDS
2. CICADAS
3. PSYLLIDS
4. PIERIDS
5. SATYRID
6. LYCAENID
7. PYRALID
8. NOCTUID

Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

VROOM
Gdy zjedziesz do boksu to wciśnij [T] - zmieniasz koła lub [G] - tankujesz paliwo.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

WALKER
Na drugiej planszy nie steruj Walkerem póki nie wpiszesz **EAT LEAD MUDDY FUNTER**. Na ekranie tytułowym wpisz **WALKER**. Teraz [R] powoduje restart planszy a przytrzymanie przez 10 sekund klawisza [L] powoduje przeniesienie do następnej planszy.
Wojciech Nowicki, Kołobrzeg

X - IT
KODY:

Level 1:	*Level 2:*
033028	898476
555925	095909
567597	589611
276614	394659
517375	068948
877555	541442
829508	112954
221620	293292
728441	035134
640537	758975
558170	016091
170088	035991
688631	486351
450418	

Level 3:	*Level 4:*
153902	112405
545463	144077
229533	146231
014223	459776
234451	175906
979935	488304
386485	680380
508960	250290
254507	772930
463036	993616
680022	035767
501573	407532
214071	517476
780790	611479

Level 5: (niektóre kody)
074340
653666

Level 6: (niektóre kody)

271656	832299
433733	143651
218428	437522
198057	
150860	

Level 7:	*Level 8:*
915915	496664
894814	684294
670706	092412
133480	460855
588867	898518
571141	497921
682057	240354
861724	054147
271428	254534
395485	231584
923444	190812
326583	861693
012011	492343
309363	784122
768552	

Jacek P. Lublin

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
KODY:
2. ŹŻFHGEEŻLO
3. JJŁBUSSLÓC
4. SSŃŚEKKÓAL
5. TWBRJĆDYSR
6. GĘLSĆŚRŁAŻ
7. EFNMNRŚĄGP

Jacek P. Lublin

COMMODORE C-64

ARNIE 2
Aby bezpiecznie przejść jak najdalej, należy jak najmniej strzelać. Pamiętaj akcja = kontrakcja.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

BLINKY'S
Wciskając jednocześnie klawisze [Q]+[A]+[Z]+[E]+[S]+[D]+[X] rozpoczynasz grę od początku. Przydaje się to gdy wpadniesz do czarnego pokoju.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

BOMBO
Podczas gry trzymanie [RUN STOP] unieruchamia przeciwników.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

CYBERNOID 2
Kombinacja Fire+[9] przenosi do następnego etapu.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

DEFENDER OF THE CROWN
Aby pokonać przeciwnika podczas turnieju rycerskiego, celuj kopią powyżej tarczy, a poniżej szyi. Gdy będziesz blisko naciśnij Fire.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

ELVIRA II
Aby wejść do portierni odwróć się i weź kamień. Następnie podejdź do drzwi i rzuć kamieniem w szybę.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

EXTERMINATOR
Owady możesz zgniatać ręką, ale kulturalniej załatwić je ze spluwy. Przesuń rękę maksymalnie w prawo i wciśnij Fire.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

FLIMBO'S QUEST
Na pierwszym poziomie idź w lewo, aż do końca planszy. Wejdź na najwyższy szczebel drabiny i kucnij (dół i Fire).
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

GOLDENTALISMAN
Gdy rozpada się przyroda wciśnij dwa razy [Q].
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

JOHNY REB 2
Grając Unią wybuduj po trzy domy na górze i dole mapy (nad rzeką). Tego nie przejdzie wroga artyleria, kawaleria i zaopatrzenie. Żeby zaopatrzyć piechotę i artylerię w amunicję (Ammo) należy podjechać wozem zaopatrzeniowym z tyłu do wybranej jednostki tak, by się stykały.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

KRAKOUT
Wciśnięcie [Ctrl] spowalnia grę.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

LASER SQUAD 2.4
Żeby otworzyć skrzynki należy pójść do otwartej skrzyni i zabrać zielony klucz.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

LASER SQUAD 2.7
Po 120 turze wybuchają wszystkie granaty.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

LAST NINJA 2
Po ukazaniu się ekranu tytułowego naciśnij spację i klawisze funkcyjne. Teraz:
[F1] przenosi do następnego etapu
[F3] i [F5] pokazują drobne przedmioty
[F8] pauza



TRIKI

MIDNIGHT RESISTANCE
Gdy zginiesz pojawi się napis Game Over (normalne), wyjmij dysk ze stacji, dwa razy naciśnij Fire. Level zacznie się od początku z pełną ilością żyć. Teraz możesz ponownie włożyć dysk do stacji.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

OUT OF THIS WORLD
Jeśli zabraknie Ci żyć to użyj [P], [D], [S] i Fire.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

REINCARNATION
Gdy złapiesz ptaka naciśnij [C] i [H]. Od tej pory ptaki nie uciekają.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

ROCK FORD
Podczas gry wciśnięcie [Restore] i [Return] powoduje, że liczba przedmiotów spada o jeden.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

SPY VS SPY
Znajdź pokój z samolotami na drzwiach, zainstaluj kwas i poczekaj na szpiega z walizką. Już prawie wygrałeś.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

SUMMER CAMP
W levelu drugim poświęć swoje życia, zostawiając jedno. Spokojnie poczekaj aż skończy Ci się energia i daj się zjeść kotu. Od tej chwili jesteś nieśmiertelny.
Maciej Kowalski, Bydgoszcz

SEGA MEGADRIVE

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS
Kod do ostatniego meczu na 3 - 0: 8TQ QJJ. Najlepiej wybrać Chicago Bulls a Jordana umieścić na centrze czyli w środku (super wsady) - 10 lub 11 rodzajów, szybko biega. Uważaj na faule, bowiem po pięciu schodzisz.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

DOUBLE DRAGON
Aby pokonać księżniczkę w trzecim wymiarze chodź od góry do dołu, zwycięstwo murowane.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

RAMBO III
Wystarczy, że raz napniesz dobrze 3/4 łuk a zniszczysz helikopter i czołg w ostatnim poziomie.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

SEVEN UP
Aby przejść do drugiej części butelki w ostatniej planszy, przy końcu skocz wysoko.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

SONIE
Zbieraj wszystkie kamienie na planszach bonusowych, bo jak dojdziesz do końca nie będziesz dalej grał. W ostatniej planszy ukryj się w róg, wtedy działa Cię nie dosięgną.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

WONDER BOY 3
Na końcu gry musisz zabić ludzika. Nie można go jednak zniszczyć dopóki nie zabijesz smoka.
W. Ruczyński, Bydgoszcz

WORLD CUP'92
W każdym meczu strzelisz jedną bramką z rogu pola karnego [B] + [B] + (turbo)[B].
W. Ruczyński, Bydgoszcz

ATARI ST

BARBARIAN II
Gdy na ekranie zobaczysz napis SILMARKS wciśnij [T] - zostaniesz nieśmiertelny.
Killer, Skarżysko - Kamienna

BRAT
KODY:
SUMATZEE
NOKITAGO
ITSANONO
NAGAITSU
MOZIMATO
MOKIMITEMO
Dawid Rygielski, Wodukajmy

BUBBLE BOBBLE
[F2] i [F3] - przeskakiwanie poziomów.
Dawid Rygielski, Wodukajmy

FLOOD
KODY:
5. WORD
12. UIVINE
15. FOUR
28. HEAD
30. SING
39. NAIL
Dawid Rygielski, Wodukajmy

KARATE KID III
Gdy zniszczysz pierwszego przeciwnika wciśnij P. Teraz możesz wybrać poziom, na którym chcesz grać.
Dawid Rygielski, Wodukajmy

LEANDER
KODY:
3. ZXSP
4. LVFT
Aby przeskakiwać między światami w menu wpisz LTUS - podczas gry w czasie pauzy wciśnij [Esc].
Dawid Rygielski, Wodukajmy

LETHAL XCESS
Na tytułowym ekranie wpisz COKE. Teraz podczas gry wciśnięcie od [1] do [5] - wybór poziomu.
Dawid Rygielski, Wodukajmy

POPULOUS
Kod do 999 etapu KILLVSPAL lub KILLUSPAR
Killer, Skarżysko - Kamienna

PREHISTORIK
Wczytaj grę przez DOS a będziesz mógł wybrać sobie dowolny poziom, pod warunkiem, że przejdziesz 1 etap.
Killer, Skarżysko - Kamienna

RUBICON
Wciśnij pauzę i [*] - zostaniesz nieśmiertelny.
Killer, Skarżysko - Kamienna

SHINOBI
Zrób pauzę i wpisz LARSXVIII - nieskończona ilość kredytów.
Dawid Rygielski, Wodukajmy

SPY WHO LOVED ME
Zrób pauzę i wpisz: MISS MONEY DENNY, co da Ci nieograniczoną ilość pieniędzy i żyć.
Dawid Rygielski, Wodukajmy

STREET FIGHTER
Wybierz Blankę, lecz nie wciskaj Fire tylko wpisz PATIENCE dwa razy, ekran mignie. Od teraz [F10] uzupełnia energię.
Killer, Skarżysko - Kamienna

STRIDER II
Wpisz SWIFT, następnie wciśnij spację - zostajesz robotem. Wtedy:
T - stajesz się szybszy
S - dodatkowe bomby
E - uzupełnienie energii
Dawid Rygielski, Wodukajmy

TOYOTA CELICA
Klawisz [C] przenosi o poziom wyżej.
Killer, Skarżysko - Kamienna

XENON
Trzy razy wciśnij [F5].
Killer, Skarżysko - Kamienna

*****
CD 32
*****

MICROCOSM
Wciśnij cztery kolorowe przyciski na joypadzie i dwa czarne (służące do przewijania). Następnie kilka razy powciskaj przeciwnie do ruchów wskazówek zegara klawisze kierunkowe. Będziesz nieśmiertelny.
Killer, Skarżysko - Kamienna

NINTENDO

ADVENTURE ISLAND III
W jaskini zdobądź smoka. To dzięki niemu będziesz mógł przeskakiwać nad lawą z lądu na ląd. Pierwszy, dłuższy kawałek lądu stojący w lawie stanowi tajne przejście. Należy na smoku wskoczyć do lawy i strzelić w ten kawałek lądu. Zobaczysz wejście, w którym możesz najeść się do syta. Następnie możesz iść w lewo lub w prawo.

DOUBLE DRAGON
W pierwszej planszy bij wyłącznie z pięści, zdobędziesz dwa punkty doświadczenia.

Jak zapewne zauważyliście ostatnio oznaczenia klawiszy znajdują się w kwadratowych nawiasach. Dzięki temu zabiegowi chcemy ułatwić Wam odczytywanie naszych trików. Dziękuję wszystkim za nadesłane triki - ułatwiacie mi pracę nieraz na aż do tego stopnia, że triki są uporządkowane w kolejności alfabetycznej. Tak trzymać. Mam nadzieję, że współpraca między nami nadal będzie tak owocna jak teraz. Piszcie jak zawsze z dopiskiem na kopercie "Triki". Do zobaczenia już w wakacyjnym numerze.
Wasz YA



MARKET

KUPIĘ

Kupię Timex'a 2048 z firmowym magnetofonem. **Mariusz Leszczyński, ul. Jasna 31/4, 85-205 Bydgoszcz.**

Kupię Amigę 500 z 1 MB, modulatorem, ok. 50 dysków za 390 zł (3.9 mln zł). **Mariusz Szewc, ul. Lipowa 10, 56-100 Wołów.**

Kupię nierozszerzoną Amigę 1200. **Tomasz Kępa, ul. Stawisińskiego 4f/60, 87-100 Toruń, tel. 48-85-23.**

Kupię w dobrym stanie Amigę 1200 lub 1200 HD. **Przemek Nowiński, ul. Łódzka 25/58, 42-200 Częstochowa, tel. 22-74-52.**

Kupię oryginalne gry na A500 i twardziela powyżej 50 MB. Nawiążę kontakt w celu wymiany oprogramowania. **Radek Ładajewski, ul. M. Konopnickiej 2/10, 59-300 Lubin, tel./fax 42-59-26.**

Kupię: Gambler 0/94 i 1/94 - 3 zł za szt. Sprzedam: Computer Studio 1,2/94, WS. 2/94 oraz C&A 8/93 - 1/94 i 5/94 za 1 zł/szt. **Paweł Kopiński, ul. Świstackiego 10/15, 50-430 Wrocław.**

Kupię archiwalne numery ŚGK 1/93 - 7-8/93. Cena do uzgodnienia. **Mirosław Autonowicz, ul. Zamenhofa 5/20, 90-431 Łódź, tel. 336-870 (dzwonić między 15.00 a 20.00).**

Kupię oryginał Larry 5 (IPS) na Amigę. **Patryk Modrak, ul. Wojska Polskiego 21/43, 88-100 Inowrocław, tel. 22-035 (po 18.00).**

Kupię gry na Amigę: Premier Manager 1,2,3 oraz gry - piłki nożne z 1994 roku lub nowsze. Ceny prawie obojętne. **Przemysław Pienio, ul. Wrocławska 33f, 55-110 Prusice, tel. 12-63-73.**

Kupię ŚGK nr 1/93 lub inne czasopismo z opisem (dokładnym) Elvira I. **Robert Włodarski, ul. Paproci 10/10, 71-720 Szczecin.**

Kupię lub wymienię cartridge z grami do Fennixa Family Game. **Mirosław Kościelski, ul. Kleczkowska 35, 50-950 Wrocław.**

Kupię archiwalne numery Gamblera (w dobrym stanie). Komplet od 1/93 do 11/94 (razem 12 numerów) - cena: 25 zł (250 tys. zł). **Jan Urbański, ul. Baczyńskiego 12/20, 05-092 Łomianki, tel. grzecz. 513-623 (w godz. 15-20).**

Kupię tanio używaną A1200 w dobrym stanie. Cena do 880 zł (8.8 mln zł). Kupię również rozszerzenie 4 MB. Całość do 1000 zł (10 mln zł). **Paweł Marczyński, ul. Mariacka 9/4, 78-100 Kołobrzeg, tel. 221-10.**

Kupię stację Atari XE/XL lub oddam w zamian monitor mono TWM 315. **Jacek Kujawski, ul. Sosnowa 37, 44-313 Wodzisław śląski, tel. 55-45-74 (prosić Tomka).**

Kupię A1200 do 800 zł (8 mln zł) lub zamienię za A500: 1 MB RAM, modulator, sampler stereo, mysz, mouse pad, VBS z dopłatą (ok. 300 zł - 3 mln zł). Sprzedaję VBS na zamówienie. Cena: 25 zł (250 tys. zł). **Adrian Dronszczyk, ul. Kościuszki 9, 44-200 Rybnik, tel. 250-71 (po 17.00).**

Kupię Atari Writer 130 PL Plus, Design Master i inne użytkowe, edukacyjne - tylko dysk. **Z. Poreda, Os. Stawy 245, 08-505 Dęblin 5.**

Kupię gry: Extractors (CD32), Furry of The Furies (CD32), Mortal Kombat (1, 2, 3) na NINTENDO. **Makuch Tomasz, ul. Królewiecka 24a/7, 11-700 Mrągowo.**

Kupię Amigę 1200 za 900-950 zł (9-9.5 mln zł). **Konrad Paluszewski, ul. Wyszyńskiego 9/55, 62-510 Konin, tel. (0-63) 43-34-23.**

Kupię Tajemnice Atari 5/91 do 1-2/93. Komplet. Oferty z ceną kierować na adres: **Tomasz Czerniejewski, ul. Powstańców 54/1, 41-500 Chorzów.**

Kupię oryginalną grę Trener na C64 lub wymienię na nią grę Madrax. **Maciej Biarda, ul. Warszawska 71/3, 10-084 Olsztyn, tel. (0-89) 34-06-96.**

Kupię A1200, HDD 40 MB, 2 MB RAM, monitor 1084S. Cena do 2000 zł (20 mln zł). **Adam Twardzik, ul. Graniczna 57/21, 40-018 Katowice, tel.(03) 156-33-19.**

Monitor A2024 w rozsądnej cenie kupię. Oferty z ceną proszę przesłać pod adres: **Bogdan Akonom, ul. Morelowa 23a/6, 66-100 Sulechów, tel. 068-85/43-55.**

Kupię A1200 do 700 zł (7 mln zł). Oferty z opisem tylko listownie. Poszukuję kaset VBS. **Krzysztof Konarski, ul. Starzyńskiego 1/32, 99-400 Łowicz.**

Kupię Amigę 1200. Cena: 900 - 950 zł (9 - 9.5 mln zł). **Konrad Paluszewski, ul. Wyszyńskiego 9/55, 62-510 Konin, tel. (0-63) 43-34-23.**

Kupię A500 + akcesoria do 400 zł (4 mln zł). **Wojtek Pyziak, Stobno 104, 64-905 (woj. pilskie), tel. 16-20-35.**

Kupię Amigę 500 lub 1200. Oferty z ceną na adres: **Tomasz Jeżewicz, Os. Boh. II Wojny Światowej 66/5, 61-383 Poznań, tel. 789-534.**

Kupię ŚGK nr 4/94 i Gambler nr 02, 03, 07/94. Cena do uzgodnienia. **Maciej Raszeja, Wielki Bukowiec, poczta Zelgoszcz. 83-208.**

Kupię 386/486DX, HDD, SVGA, karta muzyczna i kolorowy monitor. Oferty z ceną pod adres: **Marcin Łaszczych, ul. Piekarska 13/5, 74-125 Chojna, tel. (091) 14-24-75.**

Kupię Amigę 1200 (najlepiej na gwarancji). W ofercie zaznaczyć cenę, wyposażenie i dodatki. **Darek Oskwiszewski, Os. Książąt Mazowieckich 8/62, 06-500 Mława.**

SPRZEDAM

Tanio sprzedam 386DX 33 MHz (Intel), 5 MB RAM + 128 kB cache, karta SVGA 1 MB Trident, monitor mono SVGA z filtrem ołowiowo-szklanym, dysk twardy 340 MB, stacje: 1.2 i 1.44 MB. **Dariusz Lewkowski, Bydgoszcz, tel. 42-43-23.**

Amiga CD32!!! Sprzedam grę Rise of the Robots (150 zł) lub wymienię. Posiadam kilka innych tytułów. **Michał Gaździk, ul. Boh. Wietnamu 3/24, 31-477, tel. 11-56-28 (dzwonić po 20.00).**

Sprzedam C64, magnetofon, monitor mono Philips, Black Box, 400 gier. Stan bardzo dobry. Cena: 2.5 mln zł. **Piotr Skałka, ul. Leśna 28, 59-300 Lubin, tel. 44-66-13.**

Sprzedam Amstrada CPC 6128, zielony monitor, modulator TV, 2 joysticki, 18 dyskietek, 3 pudełka na dyski. Cena: 300 zł (3 mln zł). **Kamil Łuczyński, ul. Batorego 13, 55-035 Oborniki Śl., tel. (0-71) 10-21-57.**

Sprzedam ACDTV, 1 MB RAM, zgodna z A500, Kickstart 1.3/3.0, CD-ROM, 2 stacje 3.5" z bootselectorem, Midi, modulator, 2 CD-ROMy. Cena: 1100 zł (11 mln zł). **Przemysław Safonow, ul. Grochowska 186/6, 04-357 Warszawa, tel. 610-97-82.**

Sprzedam oryginalną grę firmy Electronic Arts (Millenium) - Steel Empire - z opisem. Cena: 20 zł (200 tys. zł). **Kacper Gajewski, ul. Sikorskiego 4/1, 82-100 Nowy Dwór Gd.**

Sprzedam Amigę 2000, 1 MB, HDD 20 MB, monitor kolorowy 1084S, oprogramowanie, mysz, joystick. Stan bardzo dobry. Cena: 1600 zł (16 mln zł). **Paweł Padziunas, Św. Marcin 28/8, 61-805 Poznań, tel. 515-861.**

Sprzedam komplet magazynów Amiga od 1/93 do 1/94. Cena: 40 zł (400 tys. zł). **Wojciech Walentynowicz, ul. Słupy 36, 10-900 Olsztyn 2, tel. 26-70-63.**

Sprzedam Atari XL 128 kB, magnetofon, turbo, stacja LDW 2000 + TOMS Turbo, oprogramowanie. Cena: 600 zł (6 mln zł). Razem lub osobno. **Marcin Wójtowski, ul. Grota Roweckiego 23/25, 95-200 Pabianice, tel. (042) 15-09-19.**

Sprzedam dysk 340 MB Conner. Zamienię kartę turbo M-Tec (bez RAM) na kartę 4 MB Fast lub +4 MB fast za dopłatą. **Artur Wolski, ul. Chopina 5, 27-200 Starachowice, tel. (0-47) 74-36-67 (po 14.00).**

Sprzedam monitor 1084ST wraz ze szklanym filtrem (stan bardzo dobry) Cena: 600 zł (6 mln zł). **Wojciech Walentynowicz, ul.Słupy 36, 10-900 Olsztyn 2, tel. (089) 26-70-63.**

Sprzedam dysk twardy firmy Quantum (SCSI) - 105 MB. Cena: 200 zł (2 mln zł). **Kontakt: (0-52) 41-40-56 (Bydgoszcz - prosić Tomka).**

Sprzedam Amigę 600, ciekawe oprogramowanie, dwa joysticki Pyton, mouse, pokrywa. Stna idealny. 1 MB RAM. Rok: 1994 - wrzesień. Cena: 7.5 mln zł. **Janusz Filipowski, ul. Orlickiego 11/12, 44-100 Gliwice, tel. 170-13-79.**

Sprzedam oryginalne gry: Jazz Jack Rabbit za 22 zł (220 tys. zł) i Smuś za 12 zł (120 tys. zł). **Piotr Rapacz, ul. Zwycięzców 34a/1, 68-200 Żary, tel. 74-38-67.**

Sprzedam ACDTV, interface do joysticków, pokrywa na klawiaturę, dyski. Cena ok. 650 zł (6.5 mln zł, do uzgodnienia). **Maciej Fedyszyn, ul. B. Prusa 13/21, 18-400 Łomża, tel. 188-276 (dzwonić po 16.00).**

Sprzedam oryginały na Atari XL/XE: Cywilizacja, Władca, Barbarian, Sexversi, Technus, Barahir, Janosik (4 zł za szt.). **Bartek Kliska, ul. Wojska Polskiego 10/35, 91-832 Łódź.**

Sprzedam Sega Mega Drive z grą Sonic (stan bardzo dobry). Cena ok. 290 zł (2.9 mln zł). Można się targować. **Artur Juczewski, ul. Pruszkowska 32, 05-816 Michałowice (koło Warszawy), tel. 53-70-51.**

Sprzedam Atari 65XE z XC 12, Turbo 2000 oraz ok. 250 gier (wszystkie turbo). Cena: 120 zł (1.2 mln zł). **Adam Wiśniewski, ul. Szanajcy 8/42, 03-481 Warszawa.**

Sprzedam Amigę 600, 1 MB, 2 joysticki, mysz, literatura, 50 dysków. Stan idealny. Cena: 700 zł (7 mln zł). Kupię Amigę 1200 lub PC 386DX, 4 MB. **Wojciech Mazurkiewicz, ul. Słowackiego 7, 39-220 Pilzno, tel. 268.**

Sprzedam IBM 286 AT, 25 MHz, HDD 60 MB, FDD 5.25" i 3.5", mysz, joystick, oryginalne gry i programy, 80 dysków w pudełkach. Cena: 1700 zł (17 mln zł). **Seweryn Pik, ul. L. Staffa 7, 83-400 Kościerzyna, tel. (058) 86-31-38.**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: Innocent (40 zł - 400 tys. zł), Larry 1 (30 zł - 300 tys. zł), Birds of Prey (15 zł - 150 tys. zł), Civilization (30 zł - 300 tys. zł) oraz inne oryginały. Napisz! **Marcin Łeńczuk, ul. Szarych Szeregów 56/305, 45-287 Opole.**

Sprzedam oryginały: Traps'N'Treasures - 30 zł (300 tys. zł) i Franko - 20 zł (200 tys. zł) lub razem za 45 zł (450 tys. zł). **Dominik Woerzbicki, ul. Mazurska 4/24, 08-110 Siedlce, tel. 298-38.**

Sprzedam VBS - urządzenie do archiwizacji programów na kasetach video na Amigę + kasetę. Cena - 35 zł (350 tys. zł). **J. Jasiński, Kielce 21, 25-520, Skr. Poczt. 1131.**

Sprzedam legalne gry na Amigę z 1 MB: Birds of Prey i Kajko i Kokosz. Cena: 50 zł (500 tys. zł). **Tomek Woźnica, ul. Szyb Powietrzny 6/13, 41-700 Ruda Śl. 1.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE JEGO KSEROKOPIA!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam kupię wymienię

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby zamówić wybraną pozycję w SKLEPIE ŚGK , należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto Wydawnictwa "ALFIN" spółka z o.o.

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ I ROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN. OFEREUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 8, 9, 10, 11, 12/94; 1, 2, 3, 4/95
+
ŚGK: 9-10, 11-12/93, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12/94; 1, 2, 3, 4, 5/95
+
DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C; 1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12/94; 1, 2, 3, 4/95

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:
1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
- Za 6 wydań ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
- Za 12 wydań ŚGK - 336 000 / 33.6 zł

od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:
1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA do nru 11/94
- 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA od nru 12/94
- 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK do nru 12/94
- 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK od nru 1/95
- 48.000 / 4,80 zł za każdą dyskietkę PD
- 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskietkę PD (cena dla prenumeratorów)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 14 lipca 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

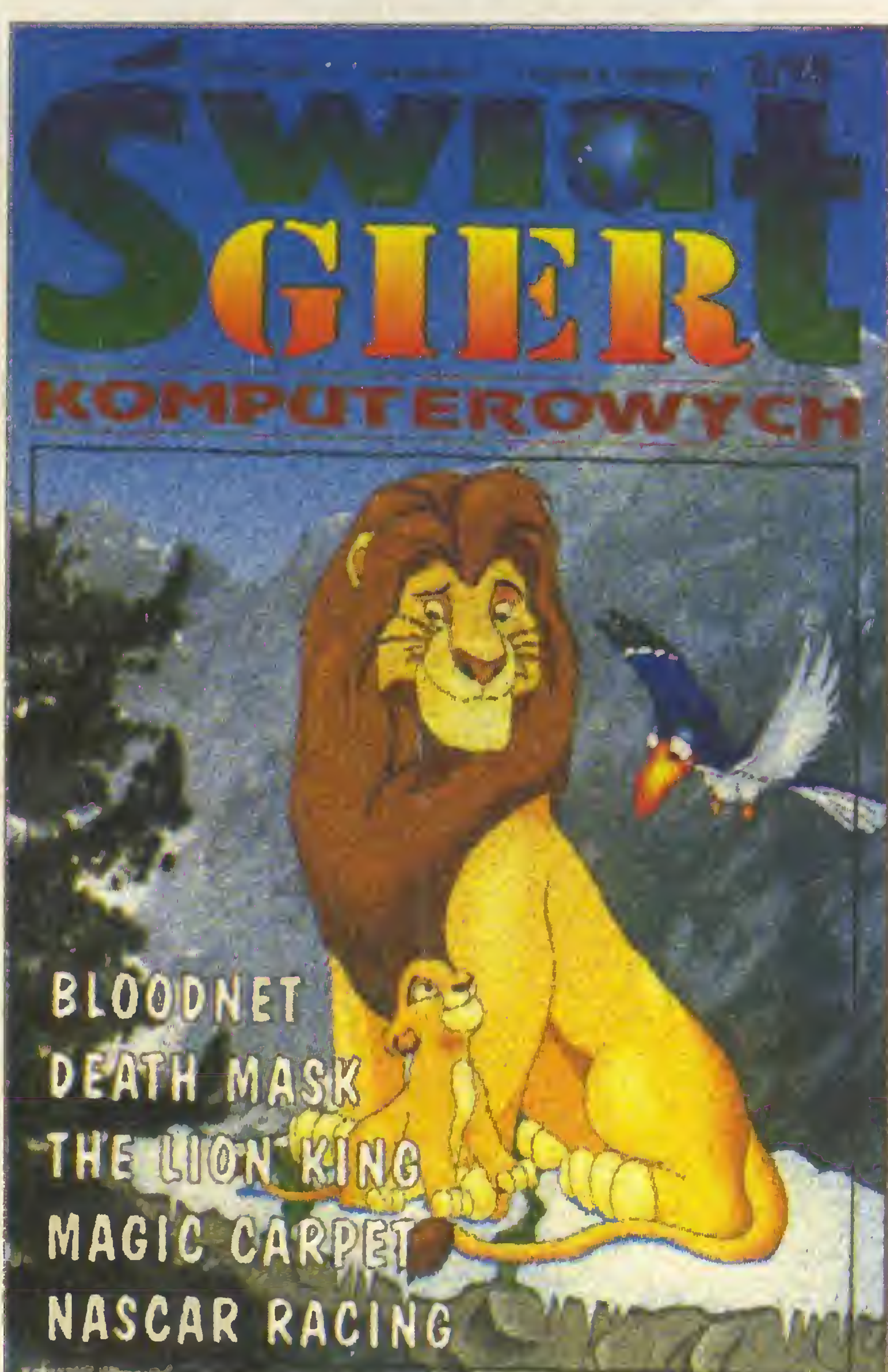












TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 9 zł/90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 6/95". Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO 15 LIPCA

ALFIN sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-11